Popsoft
2005年 总第189期
半月刊

大众软件®

www.popsoft.com.cn
电脑应用和娱乐的第一选择
04







随刊赠送八佰拜38元赠券
及免费赠送金山游戏新手开户卡

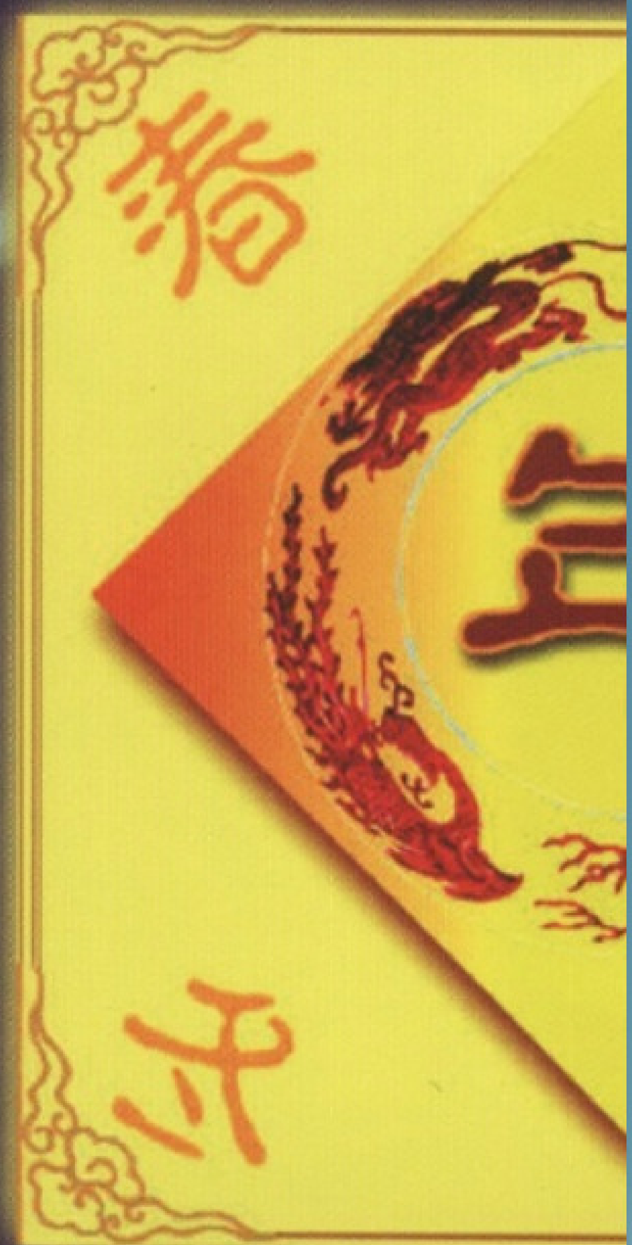
参与活动
赢取大奖
详见本刊
105页说明
2004
优秀中国共享软件

ISSN 1007-0060



《梦幻之星在线：蓝色脉冲》

传世巨作


梦幻史诗

新年嘉年华眩目登场

我的梦幻我做主，飞扬你的创意

你想做GM吗？你想做市场吗？朝华娱乐让你梦想成真！

梦幻大宝箱，注册就有奖

想去游戏天堂—日本吗？想畅玩日本SEGA的游艺厅吗？想和“梦中情人”中裕司共进午餐吗？想和可爱的Monkey在温泉里共舞吗？日本豪华六日观光游展现你的激情！

爱《梦幻之星在线》的100个理由

爱老公需要理由吗？
爱老婆需要理由吗？
爱《梦幻之星在线》需要理由吗？

活动详情敬请登陆《梦幻之星在线：蓝色脉冲》官方网站查询：http://www.psobb.com.cn

参加《梦幻之星在线》玩家短信俱乐部享受免费短信咨询，加入方法：发送PSOBB移动用户到169963，联通用户到9190即加入短信俱乐部，点播各种与游戏相关的资料（免短信咨费）

梦幻之星在线 蓝色脉冲
PHANTASY STAR ONLINE BLUE BURST
WWW.PSOBB.COM.CN

本次活动最终解释权归朝华娱乐所有
图片仅供参考　奖品以实物为准



05年战国史诗巨作 国产天价网游
天骄
World of Qin 2
浴血拼搏 为她为国
1月15日
正式内测
目标软件
www.object.com.cn
地址：北京市海淀区学院路7号弘彧大厦七层
客服热线：(8610)- 82306868
传真：(8610)- 82306885
官网：www.tj2.com.cn



科技是第一战力与生产力——科技楼



攻击才是最有效的防御——攻城器



彪悍、勇气与民族的象征——图腾



御敌于国门之外的重炮台——箭楼



保证战力的后勤生命线——生产房



飞飞
FLY FOR FUN
ff.163.com





抓个蝙蝠好过年


洛奇是?
洛奇
mabinogi

下期预报

实用软件：桌面搜索评测

数字码头：数码相机参数选购

硬件评析：二手笔记本全攻略

攻城略地：《雷迪克传奇——逃离屠夫湾》开发者剪辑版

专题企划：一个人的游戏

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立
安昌健 何先进 朱良杰
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 安昌健
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年02月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2005年第04期 总第189期

CONTENTS 目录

2005年第04期 总第189期




大海盗时代来临
海盗生涯
3月开始



开播了!

在我心中有一个完美的梦，这就是《仙剑奇侠传》。
寒来暑往，10个春秋。
《仙剑奇侠传》开播了!
这样的李逍遥、这样的赵灵儿……
哦，对了，还有徐锦江、李丽珍……

我同意网友这样的看法:
“片子出了，你看完了，再随便你骂‘垃圾’!
不过有些吃饱了撑得没事做的人我先跟你们说声，我没看过仙剑，不知道拍得如何，不过什么东西没看过之前别屁话罗嗦这个垃圾，那个乱改，你哪只眼睛看见人家乱改剧本，看都没看就发废话。我就看不起那些一边骂还一边看的虚伪人渣。人家辛苦拍出来的片子你嫌垃圾有本事别看，一边看还一边挑三拣四，你那么有本事你怎么不去拍。不爱看就滚蛋，没人求着你看，别在这败坏别人的胃口。换位思考你吃饭的时候有人在你旁边大便你有什么感觉，拜托大家都是中国人，有点公德好不好，怎么说我们也是礼仪之邦。”

这个有点糙，但话糙理不糙。

还有下面这段:
“看着前面那些个骂仙剑剧的人，我不想多说什么。你要是有那么一点儿做人的素质，人家辛苦拍出来的剧，你在还没有看过，就在这儿乱骂一通，我不骂你，只会万分的B4你。
你要是有玩过《仙剑奇侠传》的话，认真地玩地一遍的话，你就会知道仙剑为何会在几年过去后仍会让广大的仙剑迷们……这儿我不会用语言来形容这种心情了，反正我现在一看到灵儿的样子，我的眼泪就会不由自主地流下来，心中一阵阵的痛。记得当时玩过第一遍后，面对结局，我足足伤心了好几天，我绝想不到，一个游戏能有如此的影响力。仙剑这游戏，我当时只玩过一次，就一次，以后就没玩了，而且，立即把它从电脑里删掉了。我不爱仙剑吗？不是，因为我太爱仙剑了，我不再玩，删掉游戏，是不敢再玩。怕再玩一次，就又会看到灵儿、月如离开人世，我会受不了的。可以说，仙剑在我们这些真正的仙剑迷的心目中，是永恒的，无可替代的。”

我的意见嘛？看完电视剧咱们再聊……

King@popsoft.com.cn
完成于电视机前

SHANDA NETWORKING 盛大网络

盛大网络 春雷行动

盛大密宝相关介绍：

- 彻底解决网游密码丢失问题。采用动态密码认证技术的游戏帐号。
- 为您提供银行、金融级的安全保证，全面保障帐号安全。



=



(总价值100万)

★ 参与方式：

1、拥有盛大密宝并绑定盛大游戏帐号（《热血传奇》或《传奇世界》）。
2、用盛大密宝绑定的游戏帐号登陆《热血传奇》或《传奇世界》。
3、在活动当天从使用密宝认证登陆过游戏的玩家中抽出幸运中奖者。

★ 奖品设置：

1、新春回馈：
2005年2月1日——2005年2月28日，每天在“使用密宝验证登陆游戏的帐号”中抽取8个，可以获得数码相机一部或相同价值奖品一件。
2、现金巨奖：
2005年2月1日——2005年2月28日，每天在“使用密宝验证登陆游戏的帐号”中抽取一名幸运玩家，送出4999元现金大奖。
3、全年大奖：
2005年3月1日——2005年12月31日，每天在使用密宝验证登陆游戏的帐号中抽取1名送出价值500元的奖品，每周抽出一名4999元的现金大奖。

● 本活动解释权归盛大网络所有！

盛大新年礼品清单

礼品一

12项新春活动
12项新春活动大奖送不停！
活动时间：2月1日－2月15日

礼品二

385位客服人员
手工为您提供模糊查询，密宝为您解除后顾之忧！
活动时间：2月1日－3月1日

礼品三

1把屠龙刀
全服活动，每位沙城城主1把屠龙刀！
活动时间：2月8日

礼品四

2000万元免费卡
2000万元免费新手充值卡倾情赠送，新手40级后再送神秘大
活动时间：1月27日开始

礼品五

传世1.73贺岁版
新增封号系统、摆摊系统、千年恶魔重生，十大套装革命性登场……
活动时间：1月28日

礼品六

传奇1.80贺岁版
沉寂两年，重拳出击，热血传奇1.80贺岁版即将让你再次体验震撼的惊喜。
即将推出

请登陆woool.poptang.com网站进入领奖页面，输入以下编号52653，便有机会获得随机大奖。

传奇世界 woool.poptang.com　热血传奇 mir2.poptang.com

大众奖品区

人人有礼大派送

本期赠品为八佰拜时尚礼品网（www.800buy.com）提供的38元赠券。八佰拜时尚礼品网成立于1999年9月，由归国留学人员创办，并获得多家国内外投资机构的投资。八佰拜本着向年轻时尚的用户提供最经济、最方便的礼品服务的初衷，专注于向用户提供一流时尚、精美、独特的礼品服务。主要产品有：宝石吊坠、手镯等精美饰品；名牌皮具；欧珀莱、玉兰油等国内外名牌化妆品；zippo火机、瑞士军刀、Swatch手表、野营用品以及民族布艺背包等。赠券以及赠券的详细使用方法请见本期杂志所夹的读者咨询卡。



华硕超级平台杯《反恐精英——零点行动》有奖战术征文获奖名单



最佳实用战术奖

上海　孙伟强

奖品为价值2800元的华硕V9999／TD显卡

最具创新奖

河南　皇甫一飞

奖品为价值1100元的华硕P5P800主板

最佳技巧奖

北京　荆斯达

奖品为价值680元的华硕16倍速DVD刻录机

二等奖

广西　黄翎　　黑龙江　董滨　　广东　邓嘉明　　四川　王书伟　　上海　鲍浩然

奖品为价值288元的《反恐精英——零点行动》豪华版一套

其余作者获得纪念奖，奖品为价值68元的《反恐精英——零点危机》标准版一套



TOP TEN投票幸运读者名单

信投：选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

奖品为苏州神游科技有限公司提供的神游明星棋

河北　杨培根	云南　郑少云	辽宁　杨易寰	河南　魏科林	陕西　韩　洋
北京　李智程	山东　毛国栋	四川　张友强	湖南　彭　斐	湖北　王　毅
甘肃　杨豫陇	广东　冯国能	天津　吕洪宇	广西　李春荣	内蒙古　韩　晶

网投：投票地址 http://topten.popsoft.com.cn



奖品为北京华义提供的石器魔法包

浙江　潘藩	天津　侯军	江苏　马刚	广西　郑广强
山东　郭涛	山东　时远	河北　史瑞	黑龙江　李　磊

手机投票：手机投票获奖名单查询网址 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm



131xxxx2617	133xxxx0270	137xxxx0705
137xxxx3072	138xxxx9906	

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本编辑部不负责补寄。

网吧管理会更加轻松吗?

——英特尔平台管理解决方案直指网吧领域

■本刊记者 电子土豆

操作系统或软件崩溃了需要恢复，网络游戏客户端需要更新，电脑上的设备运行状态需要即时监控……也许在一台独立的PC上做到这些并不困难，但如果有数十乃至上百台电脑都需要经常进行这样的管理呢?

随着Internet在中国的高速发展和电脑应用的迅速普及，网吧行业已发展成近百亿元的庞大产业。在网吧逐步向规模化、集约化发展的同时，如何在网吧管理中提高效率、降低成本，成为众多网吧经营者非常关注的问题。2005年1月10日，Intel公司在北京召开了“英特尔平台管理解决方案”发布会，宣布推出全新计算平台——英特尔“英保通”，用于简化中小型网络中的计算机与软件应用的管理工作。

全新英特尔平台支持P4和赛扬D处理器，由采用英特尔平台管理技术的主板（目前第一款产品为Intel D865PCK）、固件组件（基于英特尔EFI架构，相当于新一代BIOS）和面向客户端与服务器设备的软件构成，通过集成在主板上的平台管理软件进行管理。它还包括应用编程接口（API），支持进一步开发相关应用软件。基于“英保通”的PC机可通过网络连接服务器，自动安装（恢复、升级）操作系统和各种软件；提供硬盘保护，简化繁琐冗长的装机和维护过程。管理员还可通过服务器端软件自动执行客户机上的任务或进行管理，随时监控远程电脑的运行状态；在硬件支持的情况下，电脑机箱被打开、周边设备被移除时（如鼠标被拔掉），服务器端会自动报警。

据悉，这套平台是由英特尔的中国研发团队完全在国内研发、测试完成的。英特尔中国软件中心总经理杨明儿女士，在现场详细解答了一些技术问题。她介绍说，由于采用了从服务器向客户端分发软件包的方式，目前的100M网络理论上可支持的客户机数量不受限制。

英特尔公司副总裁兼台式机平台事业部总经理萧慕廉先生在会上表示，这是针对中国网吧业主和更小型企业需求提供的经济、高效的解决方案。而英特尔（中国）公司总经理杨旭也强调说，英保通推出之初会先针对中国网吧市场，以后会向中小企业市场推广。但在记者的再三询问下，杨旭仍未透露该平台产品的具体价格，只是说其性价比会非常具有竞争力。值得关注的是，杨旭表示，英特尔将会考虑把该平台技术授权给其他采用英特尔芯片组的主板厂商，这意味着未来用户也许会有更多更灵活的方案可供选择。

由于这套英保通基于新开发的硬件平台，目前采用英保通需要更新硬件系统，成本较高。因此记者询问是否会为采用原有英特尔平台的网吧客户提供过渡性解决方案，比如软件升级。杨旭表示，目前国内的网吧大约每18个月就需更换电脑，而英保通平台将给网吧的管理带来非常大的便利，使得管理人员能腾出时间提供更多增值服务。因此，网吧业主会根据自己的实际情况考虑是否更新为英保通平台，这实际上也否认了软件升级方案的存在。

发布会上公布了首批支持英保通平台的23家厂商，其中20家整机厂商，包括方正、同方、浪潮、长城等全国性品牌，但更多的则是上广电、新华海、福中、宏图三色、联方电脑等区域性品牌；而3家软件厂商为浩艺软件、远志软件和盛大软件。杨旭解释说这与网吧的地域差异和售后服务需求有关。据称，英保通方案已从去年9月至今在北京、上海、成都、南京等地的多家网吧大规模试运行，受到网吧业主和网络管理员的广泛好评，并于今年1月正式上市销售。



台上嘉宾从左至右分别为：英特尔公司销售与市场营销事业部副总裁兼亚太区总经理蒋安邦，英特尔公司副总裁兼台式机平台事业部总经理萧慕廉，英特尔（中国）公司总经理杨旭和英特尔中国软件中心总经理杨明儿。

半月看点

新浪2004网络中国年度评选揭晓

新浪“2004网络中国年度评选”颁奖典礼于2005年1月12日晚在北京世纪剧院举行，著名主持人袁鸣、吴大维主持了此次盛会。这次评选囊括了文化、娱乐、科技、体育、生活、游戏六大领域，包含了2004年几乎所有最热门、最流行的网民话题与焦点人物共26个奖项。此次活动中游戏部分的评选由新浪网与《大众软件》杂志社联合举办，《大众软件》杂志社社长兼总编高庆生作为嘉宾参加了此次颁奖典礼。



七喜否认收购韩国大宇PC业务

2004年12月19日至21日，七喜电脑股份有限公司董事长易贤忠曾有过一次韩国之行。不久就有消息人士称，韩国大宇电子公司将出售其个人电脑业务给中国电脑厂商，而此项交易可能会在今年年初揭晓。消息一出随即引来各方猜想，业界都把目光聚在了国内PC厂商领头企业的七喜、方正和同方身上。不过，近日易贤忠发表宣言否认收购事宜。据韩国大宇显示器的一家核心代理商透露，此次收购清华同方的可能性较大。

3G第三阶段测试在2005年3月进行

2005年1月17日，信息产业部电信研究

院相关专家向外界透露，备受关注的3G第三阶段测试3月底以后进行，相关的评判工作由3G小组组织，实际上主要还是由电信研究院的专家组成。第三阶段的3G测试将进行商用试验网的测试，这是运营商最后运营前的必备工作。专家表示，TD-SCDMA在测试中最受关注的仍是终端的成熟性、专用芯片的进展以及与其它3G标准的兼容性。

全球PC业动荡，惠普重组旗下两大集团

12.5亿美元收购IBM个人电脑事业部后，联想雇佣的数家市场调查公司正在全球展开行动，测算究竟有多少客户流失，据说结果“可以承受”。1月15日，惠普宣布将打印成像及消费市场集团(IPG)和“信息产品及商用渠道集团”(PSG)合并为IPSG，借以对抗新联想的全球低价销售策略。新确立的IPSG业务包括原IPG所负责的打印机、成像、耗材、投影机、数码相机等业务以及原PSG负责的台式机、笔记本电脑、掌上设备、个人存储设备和工作站。

业界盛传Google将涉足电信运营

业内传闻搜索引擎巨头Google正在寻求具备城域网和长途传输网黑光纤(dark fiber)经验的专业人士，以为其打造全球骨干传输网络。之所以有这样的传闻，在于最近Google在网站上贴出针对这一领域专业人士的招聘广告。Google的发言人拒绝对此作出评论，但是Google此举引起了业内人士的猜测，包括：这是Google为进入电信运营产业做准备。

英特尔全球副总裁陈俊圣离职，亚太地区高层面临调整



2005年1月17日，英特尔公司全球副总裁、亚太区总裁陈俊圣即将正式离职。陈俊圣主管英特尔全球销售，全面负责英特尔在亚太区的销售、市场和产品工作。他的离职可能是英特尔要对亚太区进行调整的先兆。赛迪顾问分析师表示，跨国公司的高层人事变动，业绩通常都是首要原因，还可能因为面临着2005年的巨大销售压力。2005年英特尔CPU销售的任务量将史无前例，第一季度销售额预计要达到88亿至94亿美元。

索尼回应电池垄断案，称用原装是对消费者负责

日前获悉，原定2005年1月12日开庭的四川德先科技诉上海索广电子公司以及索尼株式会社一案改在2月开庭。在四川德先科技的民事起诉状上，德先要求索尼在中国立即停止在生产数码摄像机和数码照相机“索尼”牌锂电池时使用智能识别技术，同时要求索尼在中国停止在生产数码摄像机和数码照相机时使用智能识别技术。索尼（中国）随后发表公告，表明索尼对这次垄断诉讼的立场，称“索尼公司认为产品的使用安全性是最为重要的，是首先要确保的，所以请消费者使用原装产品”。

蠕虫病毒利用海啸灾难传播

2005年1月17日，网络安全公司Sophos发出警告，一封标题为捐助亚洲海啸灾民的邮件肆虐传播计算机病毒。这个蠕虫伴有如下标题：“Tsunami donation! Please help!”（海啸灾难捐款，请帮助！）并要求收件人打开一个叫“tsunami.exe”的附件。该附件一旦被打开，就会把病毒传播给其他网络用户。据悉，一家德国网站已遭受到这个病毒的拒绝服务攻击。病毒会向受感染网站发送海量的信息，导致网站服务器瘫痪。

投资合作

天桥青鸟成为CISCO金牌认证合作伙伴

近日，大型系统集成商——北京天桥北大青鸟科技股份有限公司，成为CISCO最高级别奖项——“CISCO金牌认证合作伙伴”。CISCO金牌认证合作伙伴是全球业内具有特殊地位的认证机构，主要针对公司技术人员专业能力、管理能力、实验设备配置、实验室环境、服务水平、客户满意情况进行严格的审核测试。要求合作伙伴具备复杂的多业务网络技术及安装、配置、故障诊断的能力。此次顺利通过CISCO金牌代理认证程序，标志着天桥青鸟在网络行业渠道上的一项突破。

苏宁联手IT巨头推出特价PC

苏宁电器第六届全国电脑节2005年1月22日在全国上百家连锁店同时展开。苏宁电器联手联想、HP、方正、同方、TCL、海尔、七喜等国内外知名IT厂商，向市场投放上千个品种、数万台特惠品牌PC和笔记本电脑等数亿元的IT产品。此次电脑节，苏宁电器一举采购数亿元的产品，全面出击PC市场，满足顾客多层次的消费需求。主流品牌液晶电脑跌破3000元，主流品牌笔记本电脑跌破4000元。

前沿技术

QQ增添“超级语音”功能

腾讯在其新推出的“QQ2004 II正式版”中新增了名为“超级语音”的网上通话功能，可实现多人同时通话。该功能采用瑞典语音处理技术集团（Global IP Sound）的语音压缩引擎。

宝德研发网游专用服务器

宝德科技针对目前国内网络游戏行业迅猛发展的需求，推出网游专用服务器PR1510和PT1350R。其中PR1510是专为成长型大规模游戏及其他增值应用系统精心打造，融合Intel最新Xeon处理器、芯片组技术及Ultra 320 SCSI硬盘热插拔技术，采用宝德Intel IA 64位扩展技术的Nocona服务器，率先进入游戏行业的64位时代。而宝德PT1350R是一款基于Intel架构的服务器产品，融合了多项先进技术；局域网串行管理功能特别适用于机架环境，不但省去了管理串行电缆，而且也不必另行选购串行集中器，可有效降低系统的维护成本。

BT种子追踪工具问世

总部位于加利福尼亚，专门从事在线信息监测及提供不同行业应用服务的BayTSP公司，宣称其推出了一款可监控网络盗版信息的新工具。这一软件名为FirstSource，允许ISP追踪在其网络上提供盗版内容的用户。该软件自动监测网络流量，并能识别第一个上传的用户。通过与预先设定的名单进行文件名匹配，软件验证此内容是否合法并告知ISP管理员。它建立了一个记载侵权记录的数据库，在日志中精确记录用户曾共享或下载的内容（用户的特定信息，像IP地址等也作为证据保留）。FirstSource能监测两个最流行的P2P网络——eDonkey和Bit Torrent。而更令人

ATI展出全系列PCI-Express产品

■本刊记者 龙猫

除了英特尔外，恐怕再没一家公司比ATI更加重视PCI-Express技术的推广了。如果说英特尔是PCI-Express的缔造者和发起者，那么ATI就是PCI-Express最有力的倡导者和推行者。

2005年1月14日，ATI与包括华硕、联想、爱尔莎等多家板卡、整机厂商、系统整合业者及OEM/ODM厂商共同在北京举办发布会，展示了其全系列PCI-Express产品，包括台式机显卡、主板及笔记本电脑产品等。台式机显卡包括RADEON X850、RADEON X800、RADEON X700、RADEON X600、RADEON X300以及适用于AMD Athlon 64平台的整合型芯片组RADEON XPRESS 200和独立芯片组XPRESS 200P，笔记本产品包括移动X800、X600和X300等产品。ATI个人电脑事业部资深副总裁兼总经理Rick Bergman、台式机事业部副总裁兼高级经理Richard R.Heye以及亚太市场经理周梓钢等出席了此次发布会并作了演讲。会后，3人接受了本刊记者的采访。



ATI个人电脑事业部副总裁兼总经理Richard R.Heye。

2005年正值ATI公司成立20周年，记者首先询问了ATI是否有针对20周年的相应计划以及是否有针对中国市场的活动或产品推出。Rick Bergman表示，目前一切尚在准备中，届时分别针对ATI内部员工和外界都将有相应计划。Rick Bergman并没有透露计划的具体内容，只表示将推出一系列活动和产品，针对中国市场也会在产品和技术上增加更大的投入。

提到2005年的市场份额时，Richard R.Heye表示，ATI在2004年的市场份额达到了55%，希望今年能达到60%。另外，ATI在HDTV、PDA、手机和游戏机市场也取得了不错的成绩，比如HDTV部件在2004年销售了近500万套。

ATI和NVIDIA不愧是永远的"冤家"，两者任何时候都不忘互相攻击，这种"公说公有理，婆说婆有理"的执着有时甚至让人啼笑皆非。针对NVIDIA刚刚推出的6200TC，ATI方面发表了自己的看法。他们认为目前6200TC的价格与ATI X300类似，但X300采用独立显存，6200TC则需借用系统内存。尽管这样会节约成本，却加重了系统的负担，使用户不得不增加系统内存的投资。另外，ATI也将推出采用类似技术的产品X300HM，将采用更加智能的方式对内存进行管理。看来无论此技术是否先进，ATI都不会甘于落在NVIDIA之后。

针对NVIDIA的SLI技术，ATI更有许多说法。Richard R.Heye认为，NVIDIA的SLI并不是新技术，ATI早在多年以前的"Rage MAXX"上便采用了类似的多芯片共同运算技术。SLI技术成本太高，功耗太大，而且对性能提升不大；NVIDIA的主要目的只是做给媒体看，从而达到宣传自己的目的。ATI的产品则以用户为中心，而不是为了在媒体面前炒作。但当记者问到ATI今后是否不会推出SLI产品时，Richard R.Heye则表示，如果有市场需求，ATI还是会推出相关产品的。他特地强调，这决不是跟风行为。ATI有更好的技术，如果进入这块领域，成绩将一定超过NVIDIA。"我们有更好的技术"，这是每当记者问及ATI和NVIDIA之间竞争关系的问题时，这3人一直挂在嘴边的一句话。



几位嘉宾宣布发布会正式开始。

至于2005年的新品计划，这3人守口如瓶，只肯说会在年中推出采用全新架构的产品。同时，他们又一如既往地强调，他们推出的产品是真正的全新架构，肯定和NVIDIA的新产品只是在原有产品基础上的改进和重复截然不同。巧合的是，NVIDIA在最近发给媒体中的邮件中也特别强调，ATI的新产品只是老产品的改进和升级，NVIDIA的才是真正意义上的新产品。

吃惊的是，它还可自动向用户发送DMCA（数字千年版权法案）中的有关条款。

Discreet公司推出最新数字媒介工具"Instre"

Discreet公司是Autodesk公司的子公司之一，2005年1月14日，Discreet宣布在亚太地区推出他们最新的数字配光和校色系统工具"Instre"。此系统是Discreet公司与Colorfront公司联合开发的，已经在西方国家获得了相当的认可。此系统主要应用在电影制作上，可以把胶片转为高分辨率文件、然后再转回胶片，从而提供色彩处理和视觉效果的更强控制力。

上市信息

紫光"月光百合"笔记本上市

近日，紫光推出号称女性专用的新一代"月光百合"U2笔记本电脑。该产品采用白色烤漆外壳，最高配备英特尔Dothan迅驰1.6GHz处理器、分辨率为1280×768的14.1英寸液晶屏、512MB DDR内存、60G防震硬盘以及DVD Dual刻录机，并带有DVI数字接口，可外接数字电视和投影仪。市场参考价：9999元~12 999元。

佑泰ATX-L8017机箱上市

佑泰（UTEK）科技为了进一步满足用户对时尚个性的追求，推出了采用镜面漆工艺的ATX-L8017机箱。该机箱采用曲线外观设计以及高级镜面漆生产工



艺，内部可安装任何类型PC主板。拥有一托到底的硬盘托架，可同时安装5个硬盘；4个5.25″光驱位，2个3.5″软驱位；前后各备有一个散热风扇安装位，机箱上方还有一个散热风扇位。采用优质SECC钢板制作，全折边卷圆处理，目前拥有银、红、白、黑4种颜色外观。

适合低端用户的Foxconn 848P7MB-S主板

富士康Foxconn 848P7MB-S主板作为865PE的简化版，充分满足了800MHz FSB CPU的需要，除了不支持双通道DDR技术外，其他方面同865PE几乎完全一样，而在价格和性能上却集合了845和865两者的优势。它采用848P+ICH5芯片组，CPU插槽采用了LGA 775，是市场上第一款支持LGA 775的848P主板。支持Prescott核心的P4和赛扬D LGA 775处理器；1组AGP 8×显卡插槽，3组PCI插槽；2个SATA接口，支持DDR400内存；支持5.1声道，内置10/100M网卡。性价比较为出色，不失为低端LGA 775架构的一种选择。

市场参考价：688元

XFX讯景6200TC显卡

近日，XFX讯景推出两款支持NVIDIA TurboCahce技术的GeForce 6200显卡：PV-T44P-HAH和PV-T44P-QAH。前者核心/显存频率为350MHz/700MHz，动态调用系统内存后，可获得等效于128MB显存的效果；后者核心/显存频率为350MHz/550MHz，动态调



用系统内存后，可以获得等效于256MB显存的效果。均支持DirectX 9.0c Shader Model 3.0特效，支持PCI Express，是专门针对入门级PC用户的普及型显卡。

艾尔莎影雷者620TC上市



近日，NVIDIA面向全球发布了采用Turbo Cache技术的GeForce 6200TC图形核心，艾尔莎也在第一时间同步推出了基于该图形核心的艾尔莎影雷者620TC显卡。该显卡采用与影雷者660相同的NVIDIA GeForce 6系列构架，支持Shader Model 3.0技术与PureVideo技术；同时融入了NVIDIA最新的Turbo Cache技术，使PCI-E规格总线的带宽得到充分发挥，并允许直接共享系统内存，具有超越实际显存容量所带来的性能。

三星推出12″宽屏笔记本电脑Q30

三星Q30 12″宽屏笔记本电脑1月28日开始配送到用户手中。目前Q30有两款颜色，一款沿用三星一直使用的金属银色，另一款则运用玫瑰红色。此款笔记本号称是全球最轻薄机型，在发售之前进行了一个多月的"世界第一批拥有者"预售活动。**市场参考价：18800元（银色）19900元（红色）**



降价促销

朗科MP3新年酬宾

近日，朗科公司宣布将旗下C610、C618两款128M的MP3价格，由原来的499元下调到399元。两款产品均支持MP3、WMA音乐格式及多种EQ音效模式，拥有录音及文件管理功能，并具有多种播放模式选择。

讯宜公司推广"娱乐主板"概念

近期，精英联合其国内总代理讯宜公司，面向渠道和放心店全力推广"娱乐主板"的概念。作为活动的第一步，凡在讯宜IT放心店购买精英超能飞天——PM800-M2主板的用户，均可获得"精英百宝箱"。其中包含：精美照相机一部，新浪彩信充值卡，可免费使用30天；网络游戏《石器时代》新手开户卡及50万石币、8种宝物，可免费使用80小时；网络游戏《天下无双》新手开户卡，可免费使用30天；金山即时国战神话网游《封神榜》新手开户卡，可免费使用20小时。此外，作为加强版的"精英百宝箱"，特提供网游《幻灵游侠》7天的免费游戏时间。

NEC S820笔记本

神州数码进入新年之际，对其代理的NEC S820笔记本降价2000元。S820配备了Intel超低电压版Pentium M 1.0G CPU、Intel 855PM芯片组、256M DDR内存、40G硬盘；图形芯片为ATI Mobility RADEON 7500，配备32MB独立显存并采用12.1″低温多晶硅液晶屏；拥有3个USB 2.0接口、1个IEEE 1394接口；采用4节锂离子电池供电，续航时间4.7小时。目前在市场上，该产品不带光驱为11 800元。配备一个DVD光驱，大约1000元。



中华英才网 ChinaHR.com
好工作 好生活

IT职位人气指数TOP TEN

2005年1月16日～2005年1月30日

排名	职位	职位数量（个）	薪资水平（元/月）
1	区域销售经理	1180	6000元
2	软件工程师	863	6500元
3	NC销售工程师（兼职）	712	4000元
4	夜间数据处理文员（兼职）	677	3000元
5	Executive Secretary	541	8000元
6	高级技术支持	488	5000元
7	测试人员	360	2500元
8	嵌入式软件工程师	323	4500元
9	ISSC-Web Technology Developer	285	5000元
10	对日软件开发初级程序员	176	6000元

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com



CNNIC第十五次中国互联网发展状况统计报告核心数据

■本刊记者 司马平安

2005年1月19日中国互联网络信息中心（CNNIC）在北京发布“第十五次中国互联网络发展状况统计报告”。和以往相似，本届报告不但对我国互联网一年来的发展作出了综述，同时也对有关网络发展的各项细节进行了统计和分析。但和以往不同的是，今年社会各界对于该报告所最为关注的核心已不仅仅是我国上网用户总数已达到9400万（比去年同期增长8.0%）这一数据，人们更多地把目光投向了更深层次的统计信息。

存在这样的改变并不奇怪，因为9400万也好，1亿也罢，中国互联网的总体规模对于那些致力于网络发展的商家而言早已足够。这块难以分割完的大蛋糕在接下来的几年里仍旧会不停息地增长，速度快慢已不再是最具决定意义的要素了，更重要的是它正在经历着哪些潜移默化的改变。此外，这也正如盛大公司总裁唐骏先生所说：“这个数字实际上是对中国过去10年信息产业发展的一个小结，充分说明了中国在互联网应用领域，在信息产业的发展领域，紧紧地跟上了世界潮流的步伐。”

一、宽带上网的人数达到4280万

每个人都可以上网，但并不是每个人都可以享受到网络能提供的所有服务。产生这种差异性的第一个原因即在于人们上网速度的瓶颈问题。今天的网络已不仅仅是简单资讯的传输工具，各种各样的内容与服务对带宽提出了要求。

本次报告显示目前我国的宽带上网人数已达到4280万，比2003年增长146%，而拨号上网人数为5240万。由这一组数据我们欣慰地看到，中国互联网已经为下一步的发展作好了准备。而在近几年，中国的网络游戏产业发展势头迅猛，其中很大一部分原因也是得益于宽带的普及率相对较高。

有不少人在看到中国宽带的发展之后认为我国的网络电视业务会成为类似网络游戏的又一个蕴含巨大商机的朝阳产业。他们认为，发展网络电视目前正是时机。我相信网络电视总有一天会出现在各种与网络相连的终端上，但我认为目前大力发展的时机尚未成熟。因为一直以来我国网络发展的方向是由点及面的过程，门户网站在以后很长一段时间仍然扮演着重要的角色，而目前我国最为重要的几个门户（新浪、SOHU等）相对平面化，因此网络电视应该是在网络点播业务普及之后才会逐步成熟。

二、WWW网站数量668 900个

www网站的数量反映着一个国家对于网络的具体应用情况，668 900个网站的具体数据反映出我国目前对于网络的利用基本良好，但与9400万网民的总数相比较，以及其他一些具体数据的旁证下，我们又会发现，目前中国的互联网应用多集中在商业方面，多集中于企业对于网络资源的利用。然而互联网从一开始便不是“我要给你什么，你能得到什么”，而是“我能给你什么，你需要得到什么”，因此中国的互联网还需要给更多人机会，让普通用户可以更为方便地建站、架网，在老百姓对于网络的应用中发挥网络最大的效能。

WWW站点数还反映出另一个问题，即华北、华东、华南的WWW站点数比例占88.8%，占据主要地位；但东北、西南、西北WWW站点数所占的比例同以往调查结果相比却有所减少，从上次的11.6%下降到本次的11.2%。在本次报告的分析中将这一现象定位于我国东西部存在“数字鸿沟”。我曾经去中国的西北部就互联网的发展问题进行过采访，实地考察之后，我感受到西北地区的网络发展确与东南沿海存在着极为明显的差异，但是否有数字鸿沟的问题并非关键点，因为互联网的发展并没有借助其他的推力，某些地区发展得快一些，取决于当地百姓的需求，如果西北地区的人民对于网络的需求到了，再借助发展相对快速的地区的带动，填补鸿沟并非难以解决的问题。简言之，网络的魅力在于没有界限，新疆的朋友可以利用海南的网络资源，因此对于那些网络发展相对落后的地区，可以做的是尽可能在基础建设与硬件环境方面给他们提供帮助。

三、电子邮箱与搜索引擎

根据报告显示，目前我国网民平均拥有的电子邮箱帐号数和以往相比基本未变，电子邮箱总数和免费的邮箱数分别为1.5和1.4；用户每周收发的邮件数分别达到4.4封和3.6封，收到的垃圾邮件数达7.9封；网民上网的最主要目的是获取信息和休闲娱乐，比例分别为39.1%和35.7%。由此我们发现，自从CNNIC的第十次报告之后，用户收发邮件的数量一直在减少，而垃圾邮件却越来越多。另一个降低的数据是在搜索引擎方面，原来最高时有近90%的用户使用搜索引擎，而在本次报告中这一数据已降低为65%。

这些互联网传统服务的使用率降低的现象其实很好理解，因为网络在朝着多样化的方向发展。即使通讯与E-mail各有优点，人们的使用习惯也在逐渐改变。但是，回想起去年中国互联网各大门户网站的炒作热点，我们又不免感到奇怪，1G邮箱的推出，被说成是“中国互联网最大的变局”，稍带提示的搜索服务更成为了“第三代搜索引擎”。看来他们都瞄准了这两个方向。而电子邮箱与搜索引擎是否就是中国互联网的未来，我不禁为此出了一身冷汗。

尾声

以上的数据分析或许令你感到中国互联网发展状况统计报告仅仅是对于产业的发展产生价值，其实不然，其中的很多数据与具体使用也息息相关。以下一组数据，相信就可以给不少网民带来帮助。

“在网民的上网行为方面，网民在一天中有3个上网的峰值时间段：第一个峰值时间段为早晨10:00，网民上网比例为25.5%，第二个峰值时间段为下午14:00、15:00，网民上网比例分别为32.8%、33.0%，晚上的20:00、21:00达到一天中的最高峰，网民上网比例分别为51.8%、51.0%，和以往的结果相比，从上午11时以后一直到凌晨2时这段时间上网的网民比例都有所增加。”

怎么样？那些喜欢下载的朋友能否找到更合适的时间段……

笔记本新航母
——东芝Qosmio G10多媒体中心

■晶合实验室 小虫



厂商： 东芝（Toshiba）　**上市：** 2005年2月　**售价：** 38600元
附件： 遥控器、驱动及工具光盘、电源线/交流适配器、三头AV输入线，其余不详
推荐： 个性独立、资金充裕、忙碌而注重生活质量的现代都市人，商务演示用户
咨询电话： 800-810-5556

低价位是笔记本电脑的主流走向，然而当许多笔记本厂商在价格战上拼到吐血时，少数厂商却逆流而上，推出超高价位的旗舰机型。这些产品大多性能强悍、做工精致，价位普遍在20000元左右。我们在2004年第12期杂志中评测了华硕W1N，那款手工打磨外壳的笔记本给我们留下了深刻印象，近23000元的价位也令人望而生畏。东芝前不久推出的QosmioG10也是一款类似产品，但跟W1N相比它并不特别关注做工，而是将性能和功能发挥到极致。当然，其价格也是极致的——38600元！

Qosmio是东芝于2004年末推出的新系列，这样它就成为东芝继Satellite、SatellitePro、Portege、Tecra之后的第5个笔记本电脑品牌。Qosmio结合英文单词“cosmos”中的“cos”（宇宙）及意大利语中的“mio”（我的），意为“我的宇宙”，其命名即充满浪漫、奔放的色彩。Qosmio系列目前有Qosmio E10和Qosmio G10两款，相对“低端”的E10已于2004年底上市，而顶级的G10则在2月份才正式上市。这次东芝送测的是Qosmio G10工程样机，编号PQG10Q-AAA15，在具体配置方面可能与正式零售版本略有区别。

第一眼见到G10很难将它与笔记本联系起来，这个406mm长、285mm宽、37.5～43.5mm高，重4125克（实测带电池重量）的巨无霸怎么看都像便携PC（图1），事实上它比大多数便携PC还要大！当G10打开之后，最吸引眼球的莫过于17英寸的宽屏幕LCD，它采用16：10比例，最佳分辨率为1440×900（WXGA），屏幕采用很黑的消光材料，看上去有种“黑得发亮”的感觉。这块高亮度显示屏配备2根强力FL光管，应用了东芝独有的超显亮技术（Clear Super View），可保证颜色的亮丽、清晰，在任何光线条件下都能提供绝佳的视觉效果，足以胜任电脑视频及电视播放的需求（图2）。


图1

图2

G10的上半部分采用磨砂质感的银灰色金属外壳，LCD、键盘、指示灯采用黑色镶边（图3），底部则采用灰褐色有机材料，线条简洁方正，整体感觉凝重、典雅。得益于大尺寸LCD，G10的键盘周围有足够的空间供用户放手，机器内部也支持双硬盘和及双SO-DIMM插槽，可将硬盘升级至140GB，内存升级至2GB。送测样机的基本配置为Pentium M 745处理器（Dothan 1.8GHz，2MB二级缓存）、i855PM+ICH4-M芯片组、512MB三星DDR333内存、东芝80GB笔记本硬盘（5400r/m、16MB缓存）、GeForceFX Go 5700显卡（128MB显存，核心/显存频率


图3



图4

为350/600MHz）。这套系统性能之强，足以和目前中端配置的台式机相媲美。但比较奇怪的是样机不带无线模块，因此它并没有迅驰的标识，而官方资料显示G10的零售产品会标配Intel的802.11g无线网卡。

Qosmio G10配备了2个Harman Kardon大直径扬声器（图4），并应用了美国SRS实验室的模拟环绕立体声功能，使笔记本的输出音质上升到新的高度。在G10上播放CD，高音悠扬，中音浑厚而富有磁性，低音力度则略有欠缺，但已算是笔记本上的顶级效果了。由于搭配超大宽屏LCD和优秀的音箱，使得在G10上观赏电影成为一种享受。它的液晶屏色彩表现出色，亮度可媲美液晶电视，可视角度相当大，无论视频观赏还是游戏均感受不到明显延迟。略微遗憾的地方是扬声器音量稍嫌不足，在环境较嘈杂的情况下使用距离不能太远，另外CPU风扇和DVD刻录机间歇性工作声音也比较大。



图5

值得一提的是，G10可在不启动Windows的状态下听CD、观赏DVD（该状态下无法全屏显示），并可通过遥控器或快捷键进行控制（图5）。G10内置了电视调谐器（中国大陆的PAL-D制式），支持硬件MPEG2编码，通过遥控器即可轻松切换到电视模式，同时还支持节目录制及定时唤醒等功能。


图6

G10拥有4个USB 2.0接口（机身背部2个，左右各一个），右侧USB接口采用独特的竖置结构（图6），使闪盘等设备工作时指示灯能朝向用户。它内置的读卡器支持SD、记忆棒和xD卡（遗憾的是不支持最常见的CF卡），并提供了1个Type II的PCMCIA扩展接口。其Modem和外壳接口支持常用的有线网络接入；D-Sub和D型接口（图7）可方便地连接外接显示器；迷你IEEE 1394接口、S-Video输入/输出接口及AV输入接口使主流视频设备的接入变得异常轻松。


图7

样机预装Windows XP Pro+SP1简体中文版（官方配置为Win XP简体中文Home版），我们进行了性能测试并与华硕W1N进行比较，结果如下：

测试软件	项目	Qosmio G10	华硕W1N
PCMark04 v1.20	PCMark Score	3557	3102
	CPU Score	3505	3009
	Memory Score	2870	2440
	Graphics Score	2471	1944
	HDD Score	3313	2782
3DMark2001 SE Build 330	得分	12132	9116
BatteryMark 4.0.1	电池续航时间	1小时37分	3小时40分

在性能方面G10占有明显优势，但电池续航能力却远不如W1N，这跟它的宽屏幕、高亮度LCD过于耗电有关。G10采用6芯锂电池（图8），比普通笔记本电池粗短，从外观上无法获得具体参数。其他测试项目中，3DMark03 V340默认测试得分2944；SiSoftware Sandra 2005文件系统测试得分31MB/s。G10强大的性能使它能胜任包括DOOM3、FarCry在内的3D游戏，搭配超大硬盘和支持DVD Multi规格的DVD刻录机（1×DVD-RW、2×DVD-RAM、8×DVD-ROM、16×/8×CD刻录）（图9）后，用它进行简单的视频处理及输出也不在话下。


图8


图9

现代生活节奏越来越快，家居空间却越来越紧张，电视、DVD播放机、组合音响更多的时候变成一种摆设，如果要求不高的话，G10即可满足所有需求。作为电脑，G10除完成办公、游戏功能外，还可轻松地与各种数字设备连接并进行数字化处理。G10强大的混合功能和出色的音视频表现为用户带来无限乐趣，它更可高效率地整合所有资料，为用户打造出个性化的自我空间。



东芝Qosmio G10是一款设计独特、功能极其强大的笔记本电脑。不过即便到G10这种价位，我们依然没有看到完美的产品；由于体积庞大及电池续航能力不足的限制，它并不适合频繁移动的场合，而更适合高端家用（特别是影音应用）或以演示为主的商业用途。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★

新概念低端PCI-E显卡
——NVIDIA GeForce 6200 TC

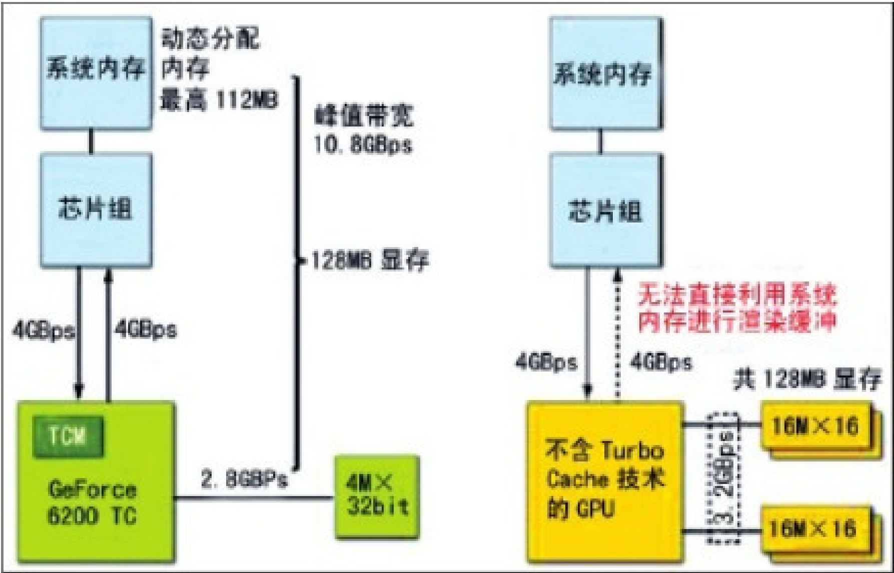
■晶合实验室 魔之左手



厂商： NVIDIA　**上市：** 2005年1月
售价： 约600元（显卡厂商的产品）
附件： 不详（公版样卡）
推荐： 准备采购PCI-E架构系统的办公和初级家庭用户
咨询电话： 暂无（公版样卡）

也许大家还记得曾装在保险箱中送测的GeForce 6800 Ultra显卡，这次NVIDIA的“保险箱”又一次出现在我们的评测室中，但装的不再是6800 Ultra，反而是最低端的GeForce6——GeForce 6200 TC。

GeForce 6200 TC在核心方面与6200没有太大区别，但在显存控制上，它增加了Turbo Cache控制模块（TCM），支持“Turbo Cache增强型缓存加速技术”，具有在系统内存中直接寻址的能力，可借助高带宽的PCI-E总线直接使用系统内存进行渲染缓冲，只使用少量的板载显存。GeForce 6200 TC显卡会板载16、32或64MB缓存，通过Turbo Cache技术共享系统内存，可使其拥有最大为256MB的“显存”，因此可节省很大一部分显存成本。NVIDIA官方的描述方式为：GeForce 6200 with TurboCache具备128/256MB显示缓存，其中板载16（32）/64MB加速缓存。显存在低端显卡的成本中占有较大比重，再加上因显存减少带来的PCB板简化、元件精简等因素，6200 TC显卡的整体成本会比普通GeForce 6200等同级别显卡低得多。



Turbo Cache技术显卡（左）和普通显卡的显存结构对比（右）

从上图可看到，Turbo Cache技术利用双向PCI-E X16接口共享系统内存，与板载缓存一起构成完整的128bit显存位宽，峰值总带宽可达10.8GB/s（32bit 700MHz显存），最高可达13.6GB/s（64bit 700MHz显存），这对入门级3D显卡已基本够用。不过采用Turbo Cache技术的显卡性能明显依赖于系统内存带宽，而双通道DDR400和DDR II 533内存的总带宽分别仅有6.4GB/s和8.52GB/s，加上周边系统的需求，PCI-E接口带宽实际上很难达到上图中8GB/s的理论值。不过从对比图中可看到，采用64bit接口、128MB显存的普通显卡也只是提供了3.2GB/s的带宽（400MHz），因此我们相信6200 TC在压低成本的同时，应能保持一定的3D性能。

为了不影响系统性能，只有在拥有较大量内存时（≥512MB）时，Turbo Cache技术才会调用最高的共享内存量，而在内存较少的系统中则会减少共享内存的大小，范围从16MB～112MB不等。

GeForce 6200 TC尽管沿用了6200编号，但核心代号已升级为NV44，其核心中增加了Turbo Cache控制线路（上图中的TCM），TCM便是通过PCI-E接口调用系统内存，并将其“虚拟”为板上显存的管理器。作为最低端产品，NV44对系统的要求也不能太高，否则系统整体成本无法降低，其意义会大打折扣；而Turbo Cache技术的动态显存管理正是为满足相对低端系统的需求，它除了限制最高共享内存量外，还会根据当前显示系统和其他系统的需求动态调整占用系统内存的容量，及时释放内存，最大限度地减少系统性能损失。大部分时间里，当用户在2D状态下执行各种程序时（如办公或视频应用），GeForce 6200 TC甚至可完全不占用系统内存，只需使用少量板载显存，不会对系统整体性能造成影响，这与完全依赖系统内存的芯片组集成显示核心有明显区别。

和NV43一样，NV44采用了4个像素渲染单元和3个顶点渲染单元，像素填充率可达1400M Pixel/s。它支持NVIDIA的智能采样3.0技术，不过据称NV44的内存控制器屏蔽了Color and Z-Compression功能（主要用来减少不可见部分的渲染，以减少内存频宽的损耗，对性能的影响较明显，特别是在采用高分辨率，全屏抗锯齿等设置时表现尤为突出）。



NV44芯片的实际大小与MBGA封装显存相近

GeForce 6200 TC分为多个版本，显存带宽/容量分别为32bit/16MB，64bit/32（64）MB，可采用MBGA（700MHz）和TOSP（550MHz）显存，核心频率都定为350MHz。不同版本采用的元件和默认显存频率略有区别，当然对系统内存的需求也有差别，我们这次从NVIDIA拿到的公版样卡为32bit/16MB的版本。

这款样卡的外形让人不禁想起采用移动显示芯片的显卡，由于显存辅助电路和供电电路都被简化，PCB板（PCB版本P282）上显得比较"空旷"；它仅在显示核心上安装了散热片，供电电路也非常简单，可见其功率和发热量都不会很高。样卡上安装了1颗4M×32bit三星2ns DDR显存，显卡背面明显留有安装第2颗显存的位置。

测试平台采用ABIT AG8主板（i915芯片组）、P4 560处理器（3.6GHz）、DDR400内存256MB×2；操作系统为英文Windows XP Pro SP1+DirectX 9.0c，主板则安装Intel芯片组驱动6.0.1.1002，显卡驱动为NVIDIA公版71.24。

作为面向低端市场的产品，32bit/16MB版的GeForce 6200 TC的3D性能并不突出，受系统内存限制，其超频潜力也不很强；相对来说，64bit/32（64）MB版本的性能应该更值得期待。

测试成绩表

核心/显存频率（MHz）	350/700	425/800（超频）
3DMark05总分		
1024X768	379	389
单纹理贴图（M TeXels/s）	380.5	437.4
多重纹理贴图（M TeXels/s）	1354.4	1620.5
3DMark03总分		
1024X768	1253	1353
3DMark 2001 SE 总分		
1024X768	5258	5743
Half-life2 canals，fps		
800X600	29.49	32.84
DOOM3，fps		
800X600	18.6	20.7
UT2003 flyby-Citadel，fps		
800X600	33.5	34.2



Turbo Cache技术和SLI一样，是真正发挥PCI-E总线能力的实例之一，对厂商和用户都有相当吸引力。同时拥有芯片组和显示芯片设计经验的ATI和S3也都有开发类似技术的能力，如ATI Xpress200芯片组的Hyper Memory技术便有扩展为相似应用的能力。作为先行者，GeForce 6200 TC充分利用了PCI-E总线和系统潜力，取得了明显成本优势，对低端用户和OEM厂商有很强吸引力。考虑到ATI和S3等厂商宣布的类似技术，6200 TC的出现也许将改写低端显卡、PC市场的游戏规则。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★

把森林搬到办公室——三星793MB plus显示器

厂商：三星电子（SAMSUNG） **上市：**2004年12月
售价：1150元
附件：驱动光盘、电源线、合格证、多语快速设置指南、保修证书及回执信封
推荐：中低端个人电脑用户
咨询电话：800-810-5858

■晶合实验室 小虫

作为793MB的升级版，793MB plus的外观和硬件指标均与前者相同（793MB的评测参见本刊2004年第13期），最大区别就是793MB plus应用了MagicGreen技术。

MagicGreen的核心是通过特殊制造材料及涂层，使显示器释放出负离子、远红外线和光触媒。负离子有抑制细菌/病毒生长、清除异味和清洁空气的作用，通过显像管背面的特殊陶瓷涂层释放，使关机状态下周围负离子浓度至少达到每立方厘米250个，而开机后仍有100个；远红外线（发生机理未知）可渗入人体皮下组织，起到活跃细胞、促进血液循环的作用；而通过纳米技术的光触媒（TiO_2）表面涂层，793MB plus可产生氧化性很高的OH^-自由基和超氧离子O_2^-进行杀菌并祛除空气异味。目前采用MagicGreen技术包括793/795MB plus纯平显示器及720NWZ12 LCD。

试用过程中，在793MB plus周围可闻到淡淡香味，但限于条件，无法对负离子、远红外线和光触媒进行量化测试。三星提供了中国疾病预防中心的抑菌效果和负离子浓度检验数据，MagicGreen显示器抑菌效果达99.92%，环境负离子浓度为830个/cm^3（空气本底浓度为50个/cm^3）；韩国建材研究院也为三星出示了相关负离子发生量、远红外辐射量、抗菌效果、祛除异味效果的检验报告。



种种迹象表明，LCD在中国市场取代CRT显示器的步伐在加快。对于普通用户来说，在同样显示面积下多付出上千元选择LCD，更多地是考虑到健康、环保因素，而采用MagicGreen技术的健康纯平也给这些用户提供了一个很有诱惑力的低价方案。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

家庭数码梦工厂

——爱普生STYLUS PHOTO RX630喷墨一体机

■晶合实验室 小虫



厂商： 爱普生（中国）有限公司
上市： 2005年1月　　**售价：** 4988元
附件： 驱动光盘、电源线、进纸托架、墨盒、胶片夹、4×6英寸相片纸一包（样机）
推荐： 摄影发烧友、小型数码工作室
咨询电话： 800-810-9977

根据IDC的预测，从2003年至2008年，喷墨一体机在中国市场的年增长率将超过50%。从定位上区分，喷墨一体机分为具备打印、扫描、复印、传真功能的美系厂商（如惠普、利盟）产品，主要面向办公人群；而日系厂商（如爱普生、佳能等）的产品则更偏重影像处理，主要面向家庭用户，它们跟美系产品最大的区别是不具备传真功能。

RX630是爱普生最近推出的喷墨扫描打印一体机，它将取代RX510成为爱普生2005年一体机的旗舰产品。RX630采用深蓝+金属灰色外壳，显得很稳重；其尺寸为455mm×439mm×256mm，重约10公斤。这款一体机的最大特色是能直接通过胶片输出照片，并自带2.4英寸彩色LCD，通过全中文菜单控制，可完全脱离PC工作。



LCD分辨率为320×240，效果相当出色

RX630采用6色独立分体墨盒，墨点直径3微微升，优化打印精度为5760dpi，可打印A4幅面的无边距照片。RX630最酷的功能是用胶片直接输出照片，相当于拥有一台迷你胶片冲印机，测试中我们发现该功能确实方便了胶片用户，但照片质量略有欠缺，画面也有裁切现象。通过机载读卡器和USB接口，RX630支持SD、CF、MMC、MS等7种存储卡插卡打印及数码相机直接联机打印。实测打印4×6英寸优质照片用时2分17秒，A4优质照片用时5分16秒，黑白文档打印速度2.11ppm，彩色图文文档打印速度1.85ppm。

RX630的照片打印质量令人满意，细节清晰、色彩鲜艳，墨点很难察觉；默认设置下色调略偏冷、亮度稍偏高；文本打印效果略有欠缺，字迹较粗，边缘有轻微渗墨现象，不过墨水附着力很好，防水耐光性也很出色。



RX630采用HQ3染料墨，墨盒配置跟R510/R310系列完全相同

RX630的扫描部分采用CCD感光元件，光学分辨率达2400dpi，动态范围3.2D，最大扫描面积216mm×297mm，通过胶片夹可一次扫描6张135胶片或4张幻灯片。它采用独立扫描方式，可将文件扫描至存储卡或电脑。实测扫描4×6英寸照片，300dpi用时11秒，600dpi用时23秒，1200dpi用时78秒；A4照片300dpi用时17秒，600dpi用时44秒；135胶片/幻灯片600dpi用时22秒，1200dpi用时65秒，2400dpi用时116秒。扫描质量方面，反射稿无可挑剔，透射稿件在聚焦方面还不能令人满意，软件除尘算法也需改进。



读卡器有翻盖保护

RX630支持黑白与彩色、文本与照片、各种比例扩印与缩印、镜像复印等多达14种复印模式，并具有色彩翻新功能，可完成海报、名片、转印T恤衫等制作，其照片复印功能非常出色，如果用高光相纸复印照片，跟原片只有很细微的差别，即便是专业用户也无法过多挑剔。实测复印一张4×6英寸无边距高质量照片用时2分26秒，复印一张A4黑白文本用时55秒。



爱普生RX630拥有优秀的打印、扫描、复印性能，即使和单功能设备相比也毫不逊色；胶片打印照片、独立操作等体贴设计，改变了我们对一体机性能不佳的第一印象。如果喜欢自己完成较高质量的数码后期制作和输出，RX630不失为一个明智的选择。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

记者手机 天下无贼？

A world without Thieves?

前些天我刚看了冯导的《天下无贼》，觉得这张正版DVD的钱没白花（我没养成去电影院的习惯）。尽管故事情节多少有些荒诞，但贼公贼婆凄美的爱情故事、群贼乱舞的精彩场景和琅琅上口的经典对白都让我记忆犹新。看过这部影片以后，我甚至对那些男女老少、形形色色的贼们产生了些许好感。

然而故事是美好的，现实是残酷的。就在上个周六，我在中关村调查完低价PC的销售情况后便习惯性地乘公交车回家。当我登上了一辆十分拥挤的320路公交车，夹在人流中挤来挤去时，我突然想起一个做计算机管理员的朋友曾对我说过："如果要冒着手机被贼偷走的危险挤公交车，那我宁可多花些钱打车回家。"我有一个不幸的"优点"，每次我不好的预感都会很灵验，这次丝毫没有例外。好不容易挤下车，看着车开走后，我发现左裤袋里的N-GAGE手机和右衣袋里的小灵通同时不翼而飞。我立刻跑到电话亭拨打这两个号码，电话中甜美的充满电子味的答录语音毫不犹豫地告诉我："您好，您所拨打的电话已关机"。这几分钟内发生的一切让我意识到，我以前真应该好好珍惜和这两部电话相处的时光。我站在路边发了会儿呆，仿佛看见《天下无贼》中面带微笑的刘德华向我展示满满一口袋偷来的诺基亚手机。等我回过神来，搜肠刮肚地想了半天，终于决定引用鲁迅先生的一句名言：我向来是不惮以最大的恶意来猜度中国人的。

尽管如此，我仍然对拿走我电话的贼表示了一定的钦佩和敬意，他能绕过我口袋里的手套和钥匙准确地把东西拿走必定需要很娴熟的技巧——我自己经常由于不能立刻找到电话而错过来电。事后，我一次丢掉两部手机的故事便在编辑部流传开来，成为编辑部的经典故事之一。

昨天我听见几名编辑在讨论今年第1期的闪存盘毁灭试验专题，他们一致认为和闪存盘相比，手机更容易掉进水里或从高处摔落，下次不如用手机做些诸如浸水、摔落或是扔厕所的试验。听见这些，我赶忙插嘴说，别闹了，做这些根本没意义，就算通过所有的实验又能怎么样？手机怎么都不怕，就怕偷！

龙猫

wangshuo@popsoft.com.cn

低价PC价几何？

■本刊记者 龙猫

今天的品牌机市场中最重要的3个关键词是什么？我想多半读者都会在第一时间想到“低价”、“液晶”和“笔记本”。《大众软件》曾在2004年第19期“专栏评述”栏目刊登过一篇名为《微利时代，兼容机市场的生存之道》的专题文章，向读者介绍了兼容机市场随着竞争的加剧，利润不断下降的趋势。事实上，到今天为止，不仅兼容机市场受到竞争加剧的影响，原本波澜不惊的品牌机和笔记本电脑市场也开始进入动荡的时代。

之所以用“波澜不惊”来形容过去的品牌机和笔记本电脑市场，并非表示这个领域内不存在竞争，只是和今天的市场局面相比，过去品牌机厂商之间的竞争恐怕只能用“小打小闹”来形容。为了维护品牌形象和高利润，谁也不肯打破价格坚冰，以至于品牌机在相当长的时间里都保持着高高在上的形象。过去品牌机市场并非没有推出过所谓的低价位产品，类似“液晶风暴”、“低价革命”这样的字样从来没在厂商的宣传用语中消失过。不可否认，所谓“液晶风暴”和“低价革命”的确吸引过相当多的眼球，但消费者的眼睛毕竟是雪亮的，当他们认清许多“风暴”和“革命”带来的只是先天不足的硬件搭配、糟糕的整体性能和粗劣的用料做工时，受到愚弄的消费者便很难再对这样的噱头投入太多关注了。

然而，近一段时间4999元、3999元到2999元的台式机报价和从6999元、5999元直至令人咋舌的3999元笔记本电脑报价再次把品牌机拉上了各大媒体的最前线。和过去多为二三线PC品牌推出低价产品相比，这一次在低价PC这台戏中唱主角的是联想、惠普甚至苹果；和过去的所谓低价策略相比，这些品牌机开始提升配置，甚至竞相标配大尺寸液晶显示器，低价笔记本电脑也开始纷纷在外观和重量上下工夫，以摆脱“带电池的移动PC”的嫌疑。

用一台34英寸彩电的价格买台液晶电脑甚至笔记本电脑，在过去几年里是不敢想像的，何况国内外的一线厂商也踏了上这艘船。在经历了几次PC价格战后，即使看惯了市场风云变换的消费者也会对这些价格低得超乎想像的品牌电脑感到无所适从，这一切让人不得不怀疑，低价PC究竟真的是PC市场的又一次革命，还是品牌机厂商耍的另一次赚人眼球的花招？低价PC究竟带来了什么？（注：本文提到的低价PC均指低价品牌机，下同）

低价PC从哪来

“低价PC”的概念并不容易定义，因为随着技术的发展和制造工艺的进步，不同时期低价PC的价格范围都不尽相同。根据我们的调查，在多数消费者和厂商眼中，近阶段售价在5000元以下的品牌台式机和8000元以下的笔记本电脑都可算作低价PC。多数参与调查的消费者在判定一台电脑的价格高低时主要依据两个标准：首先是电脑的品牌，品牌知名度越高，越受大众认可，消费者能承受的价格也就越高；其次是与相同或相似配置的兼容机做比较，价格越接近，消费者越容易接受；另外，消费者对产品的要求和其自身消费能力也是影响价格高低标准的重要因素。

神舟电脑 比组装机更便宜

神舟电脑与组装机对比表

神舟电脑	组装机
经过严格的软硬件兼容性测试，兼容性好	没有经过严格的软硬件兼容性测试，兼容性差
严格遵守国家3C认证，高标准品质检验，品质可靠	没有国家3C认证，没有质量检验，品质不稳定
价格全国统一、媒体公开，不受欺诈	价格随意性大，不公开，容易受欺诈
正当的采购渠道，严谨的来料检验，绝无假冒伪劣产品	打磨、水货、假货，以次充好问题常见，假冒伪劣产品多
神舟电脑专业研发、生产、销售、售后服务，品牌信誉可靠	供应商都是小柜台，居无定所，经销商信誉差
公开透明严谨的定体服务，让您放心消费	杀价、水货、假货让您疲于应付，劳民伤财
始终如一的高效率热情服务，售后服务好	售前售后两个态度，售前热情，售后服务让您心里没底

神舟是国内较早在价格上向兼容机叫板的PC厂商，但这种宣传方式就比较受争议了

如前所述，低价PC并不是最近兴起的新鲜事物。相信许多读者都记得“4880，奔4扛回家”这一流传已久的广告词——其实在更早的奔腾III时代，品牌机厂商之间便开始了低价PC战。当时的PC制造业正处在逐步走向成熟的阶段，由于门槛降低，利润保持在较高程度，吸引了许多中小厂商及传统家电厂商进入此行业。这些厂商没有IBM、康柏、联想、方正等老牌电脑厂商较为成熟的PC制造背景和早已深入人心的品牌形象，只能通过价格手段争夺市场份额，于是一时间市场上出现了许多5999、6999的奔腾III电脑。一线PC厂商不肯坐视市场流失，不得已推出了相同价位的产品应战。以联想为例，其以“天禧”为代表的奔腾III级家用机售价均在万元左右，却没有与这些低价品牌相似价位的产品线，因此被侵吞了不少市场份额。尽管联想并不愿承认自己受到威胁，但它最终还是放下老大的架子，推出了以“同禧”为代表的低价机型参与市场竞争。

“同禧”及其他相似价位产品的销量证明了低价品牌机对人们的诱惑力是巨大的。尽管许多人对品牌机不屑一顾，认为兼容机有更高的性价比，比品牌机更值得购买。但对不了解电脑，不信任“组装机”质量，又比较在乎价格的用户来说，低价PC显然是更好的解决方案。

如果奔III时代被称为低价PC进入市场的“试水期”，那么奔4时代便是低价PC的“兴盛期”。在人们认为奔腾4电脑还处在高不可攀的神坛上时，以神舟电脑为代表的低价电脑厂商便首先喊出了“4880，奔4扛回家”甚至“比组装机更便宜”的口号，并通过各种媒介反复向人们宣传。尽管此举被许多一线品牌讥为“搅局”和“低质低价”，但随后仍有不少品牌跟进。当奔4这张牌差不多打完后，厂商们又把价格战的触角伸向液晶显示器和笔记本电脑。许多厂商很快又打出了“4880，液晶电脑扛回家”和“笔记本比台式机还便宜”等宣传口号。此时参与这场低价PC混战的几乎都是清一色的二三线或地方品牌，联想等一线厂商只是作壁上观。虽然联想们并没有直接参与其中，但它们却从未停止降低自己品牌电脑的价格。

厂商之间打价格战是再正常不过的事，但真正遵守战争规则的厂商实在少之又少。凡懂得一点硬件知识的消费者，都能看出当时那些低价PC的实质是什么。除了奔四处理器不能缩水外，其他部件完全可称得上是绝配：芯片组是淘汰的，显卡是集成的，内存是128MB的，硬盘是低速小容量的，显示器是15英寸球面的，光驱是CD的，鼠标是机械的——反正我卖的是“奔4”电脑，消费者懂什么？而某4880的液晶电脑则采用了威盛的C3处理器——该处理器以低价低性能著称，同样的道理，我卖的是液晶而不是性能，消费者懂什么？笔记本电脑也很好办，CPU用台式机的，外壳用工程塑料的，光驱、电池、散热、做工等，能省就省，做出5999、4999的笔记本电脑根本不成问题。

消费者不是傻瓜，即使再没有电脑常识的用户也能分辨出扛回家的电脑是否好用。但从另一个角度看，尽管这种短视行为造成了不小的负面影响，这些低价PC厂商提出的低价概念的确加剧了品牌机市场的竞争，带动了品牌机整体价格的下降，也为今后真正低价PC的普及做了铺垫。

低价PC看什么

这里列举近期国内市场部分较为热门的几款低价PC机型，并在下文对其进行分析。

从“4880，奔4扛回家”热潮消退后的一个时期内，尽管低价PC市场一直新品不断，却始终没有足够的理由吸引人们的大量关注。直到2004年末，各厂商突然如约好一般同时发力，不断在低价PC市场掀起波澜。从2004年末到现在的这一时期可称为低价PC市场的又一次“鼎盛时期”，这一时期的标志性产物便是联想推出售价2999元的“乡镇电脑”。

平心而论，这款采用AMD Sempron 2200+处理器、集成显卡、128MB DDR内存、40GB硬盘、CD


联想家悦C1010E虽然本身亮点不多，但它的推出意味着低价PC市场已不再是中小品牌的专区

光驱、15英寸球面显示器和DOS操作系统的联想家锐C1010E实在谈不上什么性价比，但就是这样一款电脑的上市却在国内整机市场中引发了巨大震荡。联想的竞争对手如清华同方等嘴里说着“联想2999元PC为‘不负责任的产品’，我们不会跟进这种价格战”，但最后还是“晚节不保”。一时间浪潮、长城、TCL和清华同方等厂商纷纷按捺不住，推出了类似的“不负责任”的产品，挤进2999元的市场展开竞争。

尽管除价格外，这台联想家锐C1010E本身再无可圈可点之处，但正是2999元的价位再次降低了一线厂商进军低价PC的价格标准。很显然，国内其他厂商可以对神舟推出的低价机型不屑一顾，却无法对国内PC老大联想的行动视而不见。另一方面，联想的2999元电脑改写了低价PC在大多数消费者眼中的心理价位——这毕竟是一台电脑，而且是联想的。

联想2999元电脑掀起的震荡尚未完全平息，品牌电脑价格战又开始升级。这期间低价PC价格战在台式机、笔记本电脑市场全面展开，其中以惠普和苹果等国际厂商的加入尤为令人惊讶，而3999元的笔记本电脑、3999元的17英寸液晶电脑和4999元的19英寸液晶电脑也再次刷新了低价PC的价格底线。

继神舟和长城将15英寸液晶电脑价格拉至3999元后，传统家电厂商乐华近日突然宣布进入PC制造业，并迅速推出两款低价产品，分别是采用赛扬2.1GHz处理器、845GV芯片组、128MB DDR内存、40GB 7200转硬盘、52×CD-ROM及17英寸液晶显示器，售价3999元的V7210和采用赛扬2.1GHz处理器、256MB DDR内存、80GB 7200转硬盘、52×CD-ROM及19英寸液晶显示器，售价4999元的V7210B。且不论这两款电脑整体配置如何，仅凭“低价液晶”便能吸引多数人的目光。


惠普a801cl一举将人们对国际品牌PC的心理价位拉到4000元以下

也许3999元的液晶台式机并不算新鲜，但3999元的笔记本电脑就比较少见了。新蓝推出的Dfree2000售价3999元，采用VIA C3 1.20GHz处理器、128MB DDR内存、30GB硬盘和24×CD-ROM及14.1寸液晶屏，配备2200mAh锂电池。由于采用威盛C3处理器，导致这款笔记本整体性能较弱。不具备PCMCIA插槽使扩展性大打折扣，128MB内存也难免捉襟见肘，但客观地说，这款电脑毕竟提供了低成本的移动计算能力，对于仅需要上网、文字处理功能、看重移动能力又预算不多的用户来说，也不失为可以考虑的对象之一。

值得一提的是，新蓝电脑并不是第一家推出3999元笔记本电脑的厂商，早在几年前，被TCL收购前的友邦电子（WINBOOK）就曾推出过一款号称“挑战PDA”的3999元笔记本电脑，最终因为这一低价概念过于超前，导致该电脑配置严重缩水，最终黯然退出市场。WINBOOK的先例也许在某种程度上值得一些只看重低价概念的厂商借鉴。

说起近一个时期笔记本电脑的价格战，要从联想推出售价6999元的旭日150笔记本电脑说起。旭日150采用赛扬M 1.3GHz处理器、256MB DDR内存、30GB硬盘、Intel 855GM芯片组、15.1英寸屏幕及8×DVD光驱。凭借这款笔记本电脑，联想又一次充当了价格战先行者的角色，促使多家国内外厂商推出相同定位的产品，其中甚至包括惠普、东芝等大厂。


联想旭日150可被看作一线品牌参与笔记本价格战的标志性产物

受国内电脑价格战的影响，作为国际一线厂商，惠普突然接连在中国推出了售价3999元的台式机和6999元的笔记本电脑，在本已硝烟四起的中国整机市场中又加了一杆“洋枪”。不可否认，和国内几家厂商的低价产品相比，这台采用AMD Sempron 3000+、256MB内存、KM400芯片组、集成显卡、80GB 7200转硬盘、16×DVD-ROM、17英寸纯平显示器，并带有丰富数据接口的惠普a801cl显得更“厚道”一些，更何况惠普品牌本身就是分量极重的砝码。惠普推出的型号为M2000，售价6999元的笔记本电脑同样受到消费者的追捧，赛扬M 1.4GHz处理器、256MB内存、40GB硬盘、8×DVD-ROM和15英寸液晶屏虽不算如何强劲，2.95公斤的重量也不轻巧，但品牌和价格却决定了它是一款受欢迎的产品。同属笔记本电脑一线厂商的东芝将旗下的A50和A60等多款配置相似的产品降至相似价位，IBM也将其低端产品R50e降至8000元左右前来迎战。



惠普M2000在市场中一货难求的销售情况证明了国际厂商推行低价笔记本产品策略的成功

除传统PC厂商外，一向以高贵和品味著称的苹果电脑也不甘寂寞，推出了售价仅4900元人民币的Mac mini。Mac mini采用PowerPC G4 1.24GHz处理器、256MB内存、80GB硬盘、康宝光驱和ATI Radeon 9200（32MB）显卡，尺寸为165×165×50.8mm、重量约1.32kg。需要注意的是，4900元的售价中并不包含显示器、键盘和鼠标等外设，显然该产品更适合老苹果电脑用户升级使用。但尽管如此，作为苹果电脑第一款进军中低端市场的产品，Mac mini本身就已被赋予了非凡的意义——低价和性价比不再是PC厂商的专利。此外，苹果还将一款采用G4 1GHz处理器、256MB内存、30GB硬盘、康宝光驱、12.1英寸屏幕，重约2.2公斤的iBook G4笔记本电脑降至8000元价位，成为笔记本电脑市场上极具竞争力的一款产品。

这些厂商的行动给人这样一种感觉，低价PC已不再是一种单纯的产品或市场策略，而变成了一种效应或一种潮流，厂商们生怕错过这股潮流而使出浑身解数。那么对厂商来说，低价PC这股潮流又能卷来多少财富呢？

低价PC赚多少

很显然，没有人会做亏本生意，所以PC制造业不存在赚不赚钱的问题，只存在赚多赚少的问题。尽管今天PC制造业的利润与几年前相比下降了许多，但仍然是个赚钱的行业，否则决不可能有诸多厂商竞相参与角逐。本刊记者曾就目前的低价PC含有多少利润的问题询问过乐华和惠普，但两家公司均表示该问题涉及公司商业机密，不便透露。鉴于此，我们决定按照近期市场报价，根据几台代表机型的硬件配置计算这些低价PC的利润。也许会有读者质疑这种计算方法的公平性和公正性，因为品牌机的售价中还包含品牌价值、服务、渠道建设等费用。但按照我们的观点，首先以装配兼容机的标准来看，硬件的市场报价本身已包含了一部分利润。其次，对品牌机厂商而言，硬件产品采购量越大，厂商就有越强的谈判能力，便可以更低的价格采购硬件。再次，品牌机多采用流水化作业，装配效率高于兼容机，单位成本也就随之降低。最后，即使是兼容机也同样拥有各硬件厂商或装机店的售后服务，这部分费用也已包含在硬件价格中。因此，即使将品牌价值和服务等因素考虑在内，单台品牌机的价格也不应与相同配置的兼容机相差过于悬殊。







苹果5000元以下价位电脑的推出明显给低价PC市场造成了压力，更重要的是它至少在价格上拉近了苹果与普通用户的距离

另外需要事先说明的是，由于多数品牌机配件采用OEM的方式，会出现品牌和具体型号无从考证的情况，在这种情况下我们以市场上一线或最具代表性的品牌为参考标准。有部分处理器市场处于缺货状态（如赛扬2.1GHz等），我们以比其频率稍高产品代替。由于此几种机型均安装DOS操作系统或未安装操作系统，此部分价格忽略不计。机箱和电源除惠普a801cl带有多合一读卡器，按300元计算外，其余均按照250元计算。键盘鼠标套装除惠普a801cl配有功能较多的多媒体键盘，按200元计算外，其他几款产品均按150元计算。经常出入电脑市场的读者应该知道250或300元能买到非常不错的机箱和电源，150元则至少可买到罗技光电套装。此外，一般情况下OEM厂商提供给整机厂商提供的产品价格也远低于零售市场，而且根据出货量大小的不同，厂商具备的价格谈判能力也不同。因此，比较结果仅供参考，读者心中有数就好。具体比较情况请见下页表格。

按照我们的标准，这些低价PC的利润似乎低得惊人，联想家悦C1010E和惠普a801cl的售价仅高于同配置兼容机数十元。而长城和乐华的液晶电脑则让我们比较奇怪，如果按照我们的计算标准，这几款电脑做的都是







注：硬件报价以2005年1月16日北京中关村报价为标准。

	原机配件	兼容配件	市场报价（元）
联想家悦C1010E			
CPU	AMD Sempron 2200+		360
主板	精英 KM400A	升技 VA-20	499
内存	128MB DDR333	Kingmax 128MB DDR333	175
显卡	集成		
硬盘	希捷340015A 40G		425
光驱	CD-ROM	BenQ 52×	145
显示器	15英寸球面	美格 770AG Plus（17英寸纯平）	899
机箱+电源	百盛机箱+航嘉HK280-2AP		250
键盘+鼠标	多媒体键盘+罗技光电鼠标		150
售价	2999元	2903元	
惠普a801cl			
CPU	AMD Sempron 3000+		900
主板	KM400	华硕 A7V400-MX	588
内存	256MB DDR	Kingmax 256MB DDR333	290
显卡	集成		
硬盘	80GB 7200转	希捷酷鱼7200.7 80GB	475
光驱	16× DVD-ROM	BenQ 1650T	268
显示器	17英寸纯平	美格 770AG Plus	899
机箱+电源	带读卡器		300
键盘+鼠标	多媒体键盘+光电鼠标		200
售价	3999元	3920元	
长城嘉翔A020C			
CPU	Intel Celeron 2.0GHz	Intel Celeron 2.2GHz	465
主板	未知	技嘉8I845GVM-RZ	430
内存	128MB DDR	Kingmax 128MB DDR333	175
显卡	集成		
硬盘	40GB 7200转	希捷酷鱼7200.7 40GB	430
光驱	52× CD-ROM	BenQ 52×	145
显示器	15英寸液晶	BenQ T502	1980
机箱+电源			250
键盘+鼠标			150
售价	3999元	4025元	
乐华V7210			
CPU	Intel Celeron 2.1GHz	Intel Celeron 2.2GHz	465
主板	845GV	技嘉8I845GVM-RZ	430
内存	128MB DDR	Kingmax 128MB DDR333	175
显卡	集成		
硬盘	40GB 7200转	希捷酷鱼7200.7 40GB	430
光驱	52× CD-ROM	BenQ 52×	145
显示器	17英寸液晶	BenQ FP737s	2390
机箱+电源			250
键盘+鼠标			150
售价	3999元	4430元	
乐华V7210B			
CPU	Intel Celeron 2.1GHz	Intel Celeron 2.2GHz	465
主板	845GV	技嘉8I845GVM-RZ	430
内存	256MB DDR	Kingmax 256MB DDR333	290
显卡	集成		
硬盘	80GB 7200转	希捷酷鱼7200.7 80GB	475
光驱	52× CD-ROM	BenQ 52×	145
显示器	19英寸液晶	飞利浦 190S5	3900
机箱+电源			250
键盘+鼠标			150
售价	4999元	6105元	












东芝A60也降价到8000元以下，以应付市场上的低价战争

赔本买卖，乐华的两款电脑更是赔得一蹋糊涂。但表象归表象，真的会有厂商赔本赚吆喝么？再次强调，我们选择的硬件无论品牌还是品质都是市场上数一数二的，基本不可能有标准低于这几台低价PC的情况出现。以联想家悦C1010E为例，即使选用美格17英寸纯平显示器，其最终价格也与2999的报价持平，而这款机器选用的是早已退出主流市场的15英寸球面显示器。按照联想提出的条件，如要将15英寸显示器换为17英寸则需交纳300元的费用，这样一来价差就体现出来了。惠普a801cl也同样有添加2099元换购17英寸液晶显示器的活动，而市场上一台BenQ FP737s 17英寸液晶显示器的售价也仅为2390元。不可否认惠普的液晶显示器指标可能高于FP737s，但2390元仅仅是零售价格，以惠普的出货量完全可以拿到比2390元更低的采购价。当然，由于联想和惠普等厂商赠送应用软件，并在机箱、键盘等处增添了相应的技术含量，保持了水准，等于变相降低了利润。

而长城和乐华的液晶电脑则让人产生不小的疑问，目前市面上采用A级液晶面板的15英寸、17英寸和19英寸名牌液晶显示器的最低售价分别约为1900元、2300元和3500元左右，即使按照这一价格标准，这三款机器仍然处在赔钱状态。这样低廉售价的产生原因只有两种可能，一是液晶显示器市场价格虚高，厂商有能力拿到更低价格的产品，另一种可能便只能是通过降低标准来满足价格需要。CPU和硬盘降低频率和容量也就意味着价格的下降，其他包括板卡、机箱、显示器、键盘、鼠标等在内的其他配件都有极大的弹性。OEM产品价格远低于市场价，加上厂商等级不同、OEM产品标准不同、芯片组档次、显示器指标不同以及做工用料不同，价格可能会产生成倍的差异。据称，某著名板卡产商为国内一PC厂商生产的OEM 915G主板供货价仅300余元，而市场上的915G产品零售价多在1000元上下。参照上文我们提出的硬件标准，如果在内存、板卡、机箱、显示器、键盘鼠标上各省几十到上百元，整台机器价格也就下降了数百到一千元，而且以上所有低价PC均未安装Windows XP，每台机器至少又节省了300余元成本，这样一台低价PC的利润便要重新计算了。

按照乐华市场部负责人余果的解释，乐华采用了所谓“店面直销”模式来建设销售渠道，即不设立分销体系，而是直接与终端店面合作，精简了产品流通环节。流通环节的精简将使产品的销售成本下降5%～10%，乐华电脑的采购供应机制和生产管理机制又可让整机成本下降10%～15%，二者相结合便能给消费者带来20%～25%的成本利益。

尽管如此，我们仍希望消费者在选购低价电脑时不应盲目以价格和某一部分的性能指标为标准，而应当对这些电脑的实际价值有清醒的认识，能眼明心亮、货比三家，坚持自己的原则，选择自己真正需要的产品。

低价PC如何选

为什么会有低价PC？推出低价PC的目的首先是为了赚钱，其次是为了迎合用户需求，而迎合用户需求的主要目的还是为了赚钱。低价PC产生的原因并不复杂，除工艺成熟、成本下降、竞争加剧这些谁都想得到的原因外，英特尔和AMD都在国内开设了芯片装配工厂，本地化生产的实现最大程度降低了处理器价格。两者为了相互竞争，分别与各厂商结盟，给厂商提供更低价格的产品以打击竞争对手。英特尔通过给清华同方等厂商提供低价处理器，以达到打击联想采用AMD芯片2999元电脑的目的便是最好的例子。而惠普赶在联想收购IBM PC事业部之际推出低价PC，恐怕也绝非巧合。


R50e是IBM唯一一款8000元左右，采用赛扬M处理器的笔记本电脑

面对记者提出惠普推出低价电脑的主要目的这一问题时，惠普首先强调自己不会参与价格战。惠普方面认为，打价格战是很短期的销售手段，家用电脑厂商的竞争是综合实力的竞争，价格战作为一种竞争手段是短期行为，如果长期持续将会变成恶性竞争，对厂商和消费者都不利。从根本上说惠普不是为了打价格才推出低价产品，而是为了满足消费者的需要。

尽管所有厂商都强调自己推出低价PC不是跟风，不是打价格战，并坚持称低价PC利润很薄，但事实证明低价PC的利润并不低于中高端产品。推出这样既能靠“低价”吸引消费者，又能保证利润的产品，对厂商来说是一举两得的策略。

此外，低价PC所配备的液晶显示器也值得关注。明基显示器事业部产品经理高鸿韬告诉记者，液晶面板价格下降是液晶显示器降价的前提条件。但另一方面，尽管液晶显示器采用的可能都是大厂生产的液晶面板，液晶面板却按质量划分为A、B、C三个等级。判定液晶屏等级的标准有十几种参数，除多数人熟知的

坏点数量、响应速度、可视角度、亮度和对比度外，还包括光照均匀度、偏光板是否移位、是否存在暗角等标准。面板价格方面，按照明基的液晶屏供应厂商友达光电的标准，目前15英寸A级液晶面板价格约为150美元，17英寸A级液晶面板价格约为165美元，19英寸A级液晶面板价格约为255～260美元，而B级或C级面板的价格要平均下降20～25美元，如果是小厂生产的或库存产品，价格可能更低。高鸿韬介绍，液晶面板占据了整个液晶显示器总成本的85%以上，以17英寸液晶显示器为例，如果将控制电路、外壳、品牌、认证、服务和渠道等因素计算在内，目前市场上一台采用A级面板的17英寸液晶显示器至少应在2300元左右。



市面上4000元以下的国际品牌还包括戴尔 Dimension 2400n等多种品牌和机型

我们并非怀疑市场上的低价液晶电脑是否采用了低等级的液晶面板，但对消费者来说，仔细挑选和判断是没坏处的。决定出手之前先看看有没有亮点、暗点，将背景设为纯白色，观察显示器四周有没有暗角，背景光照是否均匀，色彩是否饱和，亮度是否足够，再看看这台显示器有没有通过TCO和CCC认证——总之没付款之前怎样仔细都不过分。

选择低价PC的注意事项很多，一定不能被厂商模棱两可的宣传迷惑。先把主板采用的芯片组、内存的类型、硬盘的速度、显示器的参数、鼠标键盘的手感、整机的做工以及升级潜力等方面了解清楚十分重要，因为这些都是影响性能和使用感受的重要因素。由于此价位的机器多采用集成显卡且很少带有AGP插槽，如果用户对图形性能有所要求就应尽量选择带有独立显卡的机型。目前家用机要流畅运行Windows XP和大多数软件，至少应具备256MB内存，硬盘容量则越大越好。那些内存低于256MB、硬盘容量低于80GB的机型显然难以满足需求，如果未来在硬件升级上花费大笔费用，也就完全丧失了当初选购低价PC的意义。售后服务方面，消费者应要求商家严格按照电脑三包规定执行。不要听信任何商家的口头承诺，也别相信“机器便宜，售后当然不能和其他机器比”一类的理由，低价PC的利润并不低于中高端机型，用户理应享受相同的服务。

关于低价PC究竟值不值得购买的话题已在各大媒体经过无数次的讨论，记者始终认为低价PC的推出只是厂商的市场策略，所谓低价多数是通过降低配置换来的。尽管低价PC的价格很有吸引力，但恐怕没有多少用户会对低价PC的原始装备满意。128MB内存、40GB硬盘、15英寸球面显示器和CD-ROM光驱显然无法满足多数用户的需求，于是用户便不得不选用PC厂商高出市场报价许多的所谓“原厂配件”进行升级。尽管这些“原厂配件”的品质和参数甚至可能不如市场中的常见产品，但为了获得保修服务，用户不得不忍受这一切——这些利润便是低价PC真正只赚不赔的部分，厂商经常有意无意地采用这种“不合理”装机方案的行为也就不难理解了。

总之，如果买低价电脑就应坚持“只买合适的，不买最低的”的原则。消费者应该清楚自己真正需要的是一台能满足自己需求的电脑，而不是“奔4”、“液晶”加上128MB内存、40GB硬盘的“残疾”配置，更不是所谓的“低价概念”。价格是消费者选择一款产品的重要因素，却并非唯一因素。如果一款产品不能适应消费者的需求，无论厂商如何在概念炒作上用心良苦，消费者也不会领情——毕竟花三四千元买个不合心意的东西比多花钱更令人恼火。

写在最后

低价PC还能有多低？现在看来，低价PC仍有降价的余地。微软公司CEO史蒂夫·巴尔默甚至表示将出现售价100美元的PC——无论这是否将成为现实，也很有可能成为今后低价PC的参考标准。

记者原本以为那些在低价PC市场上表现得生龙活虎的PC厂商会很愿意就低价PC的问题发表一些看法和意见，可事实证明我想错了。除惠普、乐华和明基外，我还联系了联想、TCL以及AMD等多家厂商，但多数厂商在谈到低价PC问题时或支吾搪塞，或讳莫如深，抑或表示“低价PC不符合我们的宣传策略，很遗憾我们不能发表看法”，全没了当初在市场上的狠劲。表示“低价PC是敏感话题，我们不方便讨论”的联想和“低价PC不符合我们宣传策略”的TCL都曾投放过多款低价PC，联想更在一定程度上带动了几次低价PC的浪潮。他们的说法让我十分纳闷，究竟这些厂商认为推出低价PC是一件尴尬的事，还是这一领域有什么见不得人的秘密？如果没有，他们为什么让人产生“做了不敢承认”的感觉？

无论敢不敢承认，低价PC大行其道已是不争的事实。尽管今天市场上的低价PC仍存在诸如配置不合理、过分炒作价格及某些关键部件等问题，但无论如何，品牌机价格下降已成为趋势。如果厂商能少一分炒作，少在产品上偷工减料，多了解用户需求，多推出真正适合用户的产品，那么在保证用户利益的前提下，用低价PC赚取合理利润的市场策略是可行的。对品牌机用户而言，在拿到相对满意产品的情况下，他们最终从口袋里掏出的钱少了，就是低价PC带来的最大进步。

编外杂谈

去年9月份，本人尚以作者身份参加杂志创办9周年的纪念活动，而11月已经坐在编辑部里成为一名实习小编，偶尔会产生一丝“恍如隔世”的感觉。也许身份转换太快，有些无法适应，最初开始工作的那段时间里，几乎整宿整宿地失眠。很多热心的同事都来帮我分析，找原因。但还是很难解释究竟是因为工作压力，还是因为终于打入大软内部的兴奋。当然，也可能什么都不是，反正就是失眠了。也许就像著什么老祖说的：呵呵，失眠需要理由吗：)

在寂静的深夜里，戴上耳机聆听音乐，是一件非常好的事情。曾经听腻的歌曲，在这个时候又焕发了新的活力，歌者的情绪仿佛被增强了一倍，令我几乎不能自已。近半年以来，愈发地喜欢听一些老歌，听一些传统的东西，比如：民乐和京剧。流行歌曲离我越来越远，或许这代表了我的成长。

曾经某段时间里买《大众软件》似乎成为一种惯性使然；曾经希望大软能够增加版面，增加更有深度的内容；也曾经因为看不到这些变化开始的迹象而深深地失望过，甚至是有一丝恐慌。因为9年的岁月里，是大软陪伴我成长，度过一无所知的菜鸟时代。大软已经在潜意识中成为我的一位形影不离的良师益友，难过和恐慌大概就是来源于此。

其实大软就好像一所学校，而且是一所小学。我们在这里接受启蒙的教育，学习计算机应用和娱乐的各种基础知识。当学生不断地进步，逐渐成长起来，就自然要离开这所陪伴自己多年的母校，前往更高一级的学府（这么说起来，我算是留校工作了），而学校还要继续去培养新的学生。这是我当上编辑以后才领会到的。每年都会有一批读者离开，虽然分别的滋味不好受，但是看着他们进入更高的层次，大家还是为他们感到由衷地高兴。

这是我第一次在杂志上留下自己的感想，就好像当初第一次作文一样，思绪万千，却无从下笔。低头看一下时间，新的一天已经开始了，窗外汽车行驶的声音也渐渐嘈杂。今天又是截稿日，自从我来到编辑部，电子土豆等“同学”的“责编杀手”称号便开始摇摇欲坠：P

本期责编是谁来着？好像是ACJ吧，嘿嘿嘿……

Artec 完成于通宵加班后
artec@popsoft.com.cn



方寸之间显乾坤

16款512MB*数码存储卡横向评测

■晶合实验室 狂暴鸭 魔之左手 休闲丸子

存储卡这个名词随着数码设备和移动存储的兴起而逐渐为人们所熟知，而在国内市场，早期的MP3和PDA，近期的智能手机等存储卡使用设备的普及程度都不高，同时这些设备对存储卡性能的要求也不是很高，国内市场中对存储卡关心程度最高的用户主要来自日益增长的数码相机消费者。伴随着消费级数码相机价格的下滑和性能的提升，以及数码单反相机的逐渐普及，用户对存储卡的要求从实用便捷和小型化转向了高速与大容量。

Compact Flash的诞生比较早，由最大的Flash Memory卡厂商之一的美国SanDisk于1994年首次推出。当时Compact Flash卡可以说是最小的移动微存贮器：大小仅为43mm×36mm×3.3mm，体积只有PCMCIA卡的1/4。为了推动Compact Flash标准的设立和应用，1995年10月，主要的生产厂商成立了Compact Flash协会（Compact Flash Association简称CFA），这个非赢利性的组织成员包括3COM，Canon，Eastman Kodak Company，Hewlett-Packard，Hitachi，IBM，Matsushita (Panasonic)，Motorola，SanDisk，Seiko Epson等巨头，可谓阵容鼎盛。目前支持相当多的数码产品，尤其是高端数码相机。

虽然最初CF卡是采用Flash Memory的存贮卡，但随着它的发展，CFA后来又发展出了CF+的规格，使CF卡的范围扩展到非Flash Memory的其它领域，包括其它I/O设备和磁盘存贮器，以及一个更新物理规格的Type Ⅱ规格（IBM的MicroDrive就是Type Ⅱ的CF卡）。Type Ⅱ和原来的Type Ⅰ相比不同之处在于Type Ⅱ厚5mm。目前大部分微硬盘产品所采用的就是Type Ⅱ规格。

*注：由于MMC卡的技术局限，我们征集的产品都是厂家能够的最大容量的型号，因此不一定都是512MB的产品。

根据接口标准的不同，存储卡主要分为CF卡（Compact Flash）、SD卡（Secure Digital Card）、SM卡（Smart Media Card）、MMC卡（Multi Media Card）、XD（XD Picture Card）、记忆棒（Memory Stick），并衍生出MicroDriver、mini SD、RsMMC、Memory Stick Pro等多种规格和产品，均可应用于数码相机、PDA、智能手机、MP3等多种设备上。

SD的意思是Secure Digital。由松下电器Matsushita Electric Industrial Co.Ltd、东芝Toshiba Corp.和SanDisk联合推出，1999年8月首次发布。这几个巨头于2000年2月1日发起成立了SD协会（Secure Digital Association简称SDA），短短的时间内，成员公司已经超过90个，阵容强大，其中包括Hewlett-Packard，IBM，Microsoft，

Motorola，NEC，Samsung Electronics，Toyota Motor等巨头。与Sony在Memory Stick上签定不公开协议的许可形式不同，SDA是开放式的，缴纳1500美元就可以成为一般会员，缴纳4000美元可以成为执行会员。但在SD标准使用上却并不免费，要使用SD存贮卡标准，SDA会员每年需缴纳1000美元的版税，非SDA会员需2000美元。而实际上无论是制造设备还是存贮卡，都必须另付其它的相关版税。另外SD存贮卡的详细规范并没有公开，只有SDA会员或签定了保密协议才能获得。

SD卡数据传送和物理规范由MMC发展而来，大小和MMC差不多，尺寸为32mm×24mm×2.1mm。长宽和MMC一样，只是厚了0.7mm，以容纳更大容量的存贮单元。SD卡与MMC卡保持着向上兼容，也就是说，MMC可以被新的SD设备存取，兼容性则取决于应用软件，但SD卡却不可以被MMC设备存取。至于在存贮单元方面，当然也是采用了东芝大力倡导的NAND型Flash Memory，所以性能也不俗。

尽管消费类电子厂商根据自己不同的设计思路和商业利益，会选择不同的存储卡产品，从客观上影响规格的标准化，但在市场的推动下，仍然出现了明显的分化。现在市场上应用较为广泛的主要有CF卡、SD卡、MMC卡，而SM卡在兼容性上存在一定的问题，技术与容量上始终没有太大的突破，已经走到了淘汰的边缘；记忆棒为索尼独有的专利技术，且主要用于索尼自家的数码设备和笔记本等产品上，应用面相对狭窄，SONY产品高昂的价格也是阻碍其普及的弱点；由富士与奥林巴斯联合推出的XD卡，虽有不错的表现，但得不到更多厂家产品的支持，前景同样堪忧。

MMC即Multi Media Card，由西门子公司Siemens（现在称为Infineon）和首推CF的SanDisk于1997年推出。1998年1月，14家公司联合成立了MMCA协会（Multi Media Card Association简称MMCA），现在已经有超过84个成员，其中更包括了Nokia、Ericsson、Motorola等手机巨头。MMC的发展目标主要是针对数码影像、音乐、手机、PDA、电子书、玩具等产品。

RSMMC卡（RS-MMC卡）是Reduced Size Multi Media Card的简称，由日立制作所开发，继承了MMC卡的低耗电特性，非常适合用在手持式电子产品上，它的主要目标就是用在手机中。RSMMC卡的形状正好是MMC卡的一半，体积为24mm×18mm×1.4mm，长度比MMC卡的一半长一点（MMC的长度为32mm，RS-MMC的长度为18mm），重量仅0.8克，是目前最小最轻的存储卡之一，通过在后面安装专用适配器可以当作MMC卡一样来用。

综合各类产品的市场情况和前景，本次评测主要针对市场上主流的大容量CF卡、SD卡、MMC卡产品进行。

本次横向评测我们选用了HD-Tech 2.7与SiSoftSandra 2004两款软件对存储卡进行读写速度、突发读写、随机访问时间以及CPU占用率等测试。测试平台采用升技AN7主板，安装Athlon XP 2500+处理器，Kingmax 256MB DDR400内存256MB×2，西数1000BB硬盘，使用飙王12合1 USB 2.0读卡器。安装中文专业版Windows XP+SP2，NVIDIA芯片组驱动及USB 2.0补丁。

本次评测共设立7个项目，各项目分值和在总分中所占比重如下。

1.软件模拟读写测试

使用Sisoft和HD-Tech等软件来测试各类存储卡的读写速度。每项测试进行5次，取平均值作为最终成绩。

2.大文件读写速度测试

使用64MB文件进行读写测试，文件总容量500MB（MMC卡使用总容量为120MB左右的文件），目的是模拟交换文件时的应用，每项测试进行5次，取平均值作为最终成绩。

3.小文件读写速度测试

使用2MB左右小文件进行读写测试，文件总容量500MB（MMC卡使用总容量为120MB左右的文件），用于模拟数码相机等数码设备存储照片、音频文件等应用，每项测试进行5次，取平均值作为最终成绩。

4.发热量测试

连续进行以上测试项目后，使用温度探头测量存储卡正面与背面中心部分的表面温度。取最高温度作为成绩。

5.实际容量

以存储卡格式化后在Windows系统中所显示容量和标称容量作为成绩。

6.售后服务

包括常规的售后服务内容：质保期限、条款、选购指导等方面。

奖项设置

编辑选择奖：各类产品各设立编辑选择奖一个，授予综合性能最突出的产品。

参测产品介绍（以收到产品的时间排序介绍）

DEC中恒®

DEC在收到本次横向评测的邀请后，第一时间为我们送来了样品。DEC的CF、SD、RsMMC 3款产品在测试中的表现都可圈可点，在64MB大文件读写速度、平均读写速度、以及随机访问时间方面的成绩都排在了前3位。而且整体来看DEC产品在测试过程中成绩一直非常稳定，波动的幅度很小，其表现值得消费者信赖。美中不足的地方是3款产品在2MB容量文件读写方面的表现略逊同组高端产品一筹，在SD组中落后成绩最好的Kingmax产品达到0.5MB/s，但是属于可以接受的范围，不会对用户的使用造成影响。



DEC的SD产品背面印有Toshiba的标记，经我们与厂商联系，证实该产品是DEC委托东芝OEM生产。作为此次送测唯一一款Rs MMC卡，中恒在卡身上添加了可拆卸托架，使其能作为MMC卡进行使用，应用的范围更加广泛。各项读写指标与MMC卡没有明显区别，限于RsMMC的制造技术，目前厂家能够提供的最大容量产品是128MB的。由于RsMMC卡主要应用在手机、PDA等产品中，128MB的容量已能满足一般用户的需求。



由于DEC为我们提供的是厂家的官方市场报价，因此高出部分提供市场实际销售价格的产品。但是考虑到实际销售中的价格应该比厂家报价有一定幅度的下调，其产品价格是可以接受的。

DEC为其全线存储卡产品提供1年免费换新以及长达5年的质保时间。其售后服务热线为：010-82780003在我们考察的过程中，服务人员的态度始终良好，对各项条款均比较熟悉。被询问产品技术细节时回答也较准确，但是有部分内容显得比较陌生。在MMC卡和RsMMC选购方面，以RsMMC将来的适用面更加广泛为理由，建议我们购买RsMMC产品。总体来说DEC的产品性能令人满意，售后服务到位，是值得消费者选购的产品。





KINGMAX®

Kingmax本次只送来了SD卡和MMC卡的产品。经我们与厂家确认，Kingmax放弃CF卡评测是因为目前没有CF的产品线。以往Kingmax所生产的内存条产品在玩家心目中始终保持着良好的形象，可超频性和全球独家TinyBGA封装专利设计为玩家们津津乐道。Kingmax通过TinyBGA封装技术发展出新型的PIP封装，厂家称其独特的封装技术不仅可以缩小产品的体积，同时还可以提高产品的性能。



我们首先使用游标卡尺测量两款产品的厚度，大约比普通产品减少了约1.3mm。而且封装所用材料质地坚硬，日常使用中的磕磕碰碰不再让人提心吊胆。通过性能测试，Kingmax产品的所有指标均在同类产品的对比中拔得头筹，个别指标更是有较明显的优势。整体来看，Kingmax的测试表现异常稳定，多次测试中，同一项目的成绩波动几乎可以忽略不计。



评测过程中，我们发现Kingmax数码存储卡的实际容量都要比同类产品至少高出1MB。起初我们认为是由优秀的PIP封装技术带来的，但是经过与厂家的技术人员联系得知，容量的差异受封装技术的影响比较小，这样的现象主要是由晶圆选择等方面的差异造成。

Kingmax为所有的正品行货提供了5年免费维修的质保承诺，并且提供了可以鉴别真伪的免费电话：800-810-6046。但是售后服务热线同样没有开通免费电话，消费者必须联系上海代表处的售后部门：021-52400246-500，多少有些不方便。不过服务人员态度很好，而且对产品有相当的了解，能够准确地说明Kingmax各产品的特点以及PIP专利封装技术。选购指导方面给出的意见非常中肯，具有一定的专业水平。



同Kingmax的情况类似，Kingston也是DIY玩家最信赖的内存模组制造商。其产品质量和性能一直有不错的口碑。通过本次送测的4款产品，我们可以看出Kingston对产品线划分得比较细致，CF卡送来了定位高端的High Speed产品（俗称“蓝卡”）和面向主流市场的标准产品（俗称“橙卡”），同时也为我们提供了SD和MMC产品。由于Kingston厂方没有制订市场指导价格，因此各个经销商的价格会有一定区别，消费者在选购的时候不妨多走走看看。我们提供的价格来自Kingston的北京地区总代理，但这并不能代表Kingston的产品就一定比其他提供了市场指导价格的产品更便宜。





评测中Kingston的产品表现都十分优异，高速CF蓝卡的主要成绩均在CF组中名列第一，2MB容量文件读取速度和突发读取速度方面明显领先于其他产品。我们认为由于CF卡的主要消费者是数码相机用户，因此2MB左右文件的读写以及突发读取速度在实际应用中将起到比较重要的作用。蓝卡非常适合经常需要进行大量摄影创作的用户。低端的橙卡虽然成绩平平，但是性能表现与蓝卡一样稳定，波动很小。不过鉴于两款卡的价格差距不是很大，我们建议消费者尽量选择蓝卡产品。Kingston的SD和MMC产品在各自的组别也有出色的表现，产品的稳定性与CF卡相比也是如出一辙。





Kingston的SD卡在外形上与DEC的产品有诸多相同，虽然卡身上没有蚀刻出Toshiba字样，但是却拥有相似的编号。厂家对此的解释是我们得到的卡使用了东芝的芯片，所以会有类似的编号，但是由于是Kingston自己封装生产的，因此没有打上Toshiba的标识。在测试中Kingston的SD卡性能方面要高出DEC的产品一些，看来Kingston在芯片筛选和产品制造方面确实有自己的技术优势。

Kingston的存储卡产品和内存产品一样终身保修，售后服务电话是：800-810-1972，服务人员的态度相当热情，对售后条款和产品技术细节都能作出全面的说明，但是在选购指导方面似乎显得准备不足。不过还是提供了基本的参考意见。





英飞诺的产品不少读者可能会觉得比较陌生，或者误认为著名的内存芯片生产厂商“英飞凌”。尽管同样都是德国厂家（英飞诺官



方资料显示其为德国企业），但是相互之间并没有什么瓜葛。

英飞诺CF卡在卡身正面的主标签上印有和Kingston蓝卡产品类似的“High Speed”字样，但是实际测试中的表现却与橙卡持平，仅在2MB容量文件写入速度上有0.1MB/s的领先优势。由于目前CF卡生产厂商在所谓的“倍速”指标上的单位有所不同（有的厂家的1×速度为150kB/s，也有的厂家以176kB/s为1×速度），再加上各自产品线的定位不同，因此造成各种“High Speed”卡的性能差异明显。消费者在选购CF产品时应当充分注意这一点，谨慎对待所谓的高速产品。



英飞诺的SD存储卡与中恒SD卡一样，属于东芝的OEM产品，从蚀刻在卡身上的编号可看出两款存储卡的生产时间相差仅仅3周。英飞诺的SD产品性能令人满意，除突发读取速度成绩较低外，其他成绩均领先于同样出自东芝的DEC产品，与Kingston产品持平。这个成绩我们认为非常不错，加上英飞诺产品较低的售价，是一款极具性价比的产品。英飞诺的MMC卡同样有出色的成绩，与其他大厂产品难分高下，也是高性价比的选择。

英飞诺的存储卡凭贴于卡身背部的产品标签享受5年质保，并且可以在官方网站进行注册。英飞诺在售后方面的服务令人惊讶，不仅提供了1年保换和4年免费保修的售后承诺，而且其售后人员对产品的了解程度相当好，但是在闪存卡的技术规范方面概念略有模糊，在选购指导方面热情地进行了分析，并给出了自己的建议。英飞诺的售后支持给人良好的印象，令人遗憾的同样是没有开通800免费服务电话，消费者需要拨打：0755-83237210和厂家直接联系。可能是由于人员有限，在休息时间和节假日售后热线无人应答。

SanDisk

SanDisk是最早进军数码存储卡行业的企业，同时也是许多行业标准和规格的制订者之一。SanDisk的存储卡产品在国内市场拥有相当高的份额，而且许多高端数码相机附带的存储卡也是SanDisk的产品。

我们这次共测试了SanDisk的4款产品，其中CF、SD Extreme、SD Ultra Ⅱ是由厂家提供，而普通的SanDisk 512MB SD卡则是在编辑部内部征集到的（某人默默流泪中，Artec别给我的SD卡上刑啊）。其中编辑部内部征集的SD卡只是为了给大家提供一个参考，并不计入本次横评的评选范围。







厂家提供的3种卡分别属于Extreme（宽温型产品，可以在-25～85℃的环境中正常使用）和Ultra Ⅱ两个系列。评测中无论是Extreme还是Ultra型产品，表现都十分优秀，占据了大部分测试项目成绩的榜首位置。其中Extreme CF卡的各项成绩仅次于Kingston的蓝卡产品，列CF组的第二名。3款SD卡除了内部征集的普通型号产品在2MB文件的读写速度方面稍微落后一点，其他两款产品的性能均十分出色，尤其是在突发读取速度方面，7MB/s的速度远远甩开了大部分竞争对手。

在评测中我们发现SanDisk产品的随机访问时间表现不好，最慢的达到了17.3ms，而最快的也只有10.3ms，比起同类产品1ms左右的成绩，反差虽然巨大，却并没有影响SanDisk产品的读写速度和整体性能。通过对比评测数据，我们发现各个产品的随机访问性能和产品发布时间有关——越新的产品成绩越好。厂家表示产生这个现象的原因是SanDisk在数据读取方面采用了自己特有的技术，因此在一些测试软件中会导致这样的现象发生。



SanDisk为产品提供5年的质保，但是其营销方式比较特别，所有的产品均是在海外分别交付给国内代理商，由代理商自行报关引进。因此消费者只能和给自己销售产品的商家联系售后事宜。不过同时，SanDisk也提

供了其上级代理的联系方式，为消费者提供售后的技术支持，联系电话是：021-27767160。服务人员的态度很好，对产品的销售方式、技术特点等也相当了解，对其Extreme和Ultra两个系列产品的区别的解释非常清楚。同时为消费者提供消费指导时也很尽心尽力。







PQI这一存储器品牌经过数年的耕耘，在内地市场已经逐渐为用户所熟悉并认可。由于征集产品时一直无法与PQI建立有效的联系，为了争取时间，PQI厂家联系了该品牌的北京地区总代理亲自递送产品，遗憾的是产品送达时，我们的横评已经基本结束，且产品容量基本都不符合本次评测的要求。为了给读者更多的参考数据，编辑部权衡再三，决定还是对PQI的产品进行评测并列出相关数据，但是为了公平起见，PQI的产品不纳入本次评奖范围。在此对北京高达基业科技发展公司的支持表示感谢。



PQI的产品评测成绩并不出色，属于本次评测的中游水平，但是其测试数据表明产品的稳定性很好，相对部分品牌拥有一定的价格优势，也属于高性价比产品。和Kingston的情况类似，PQI的产品报价也是市场销售价格，而非官方价格。



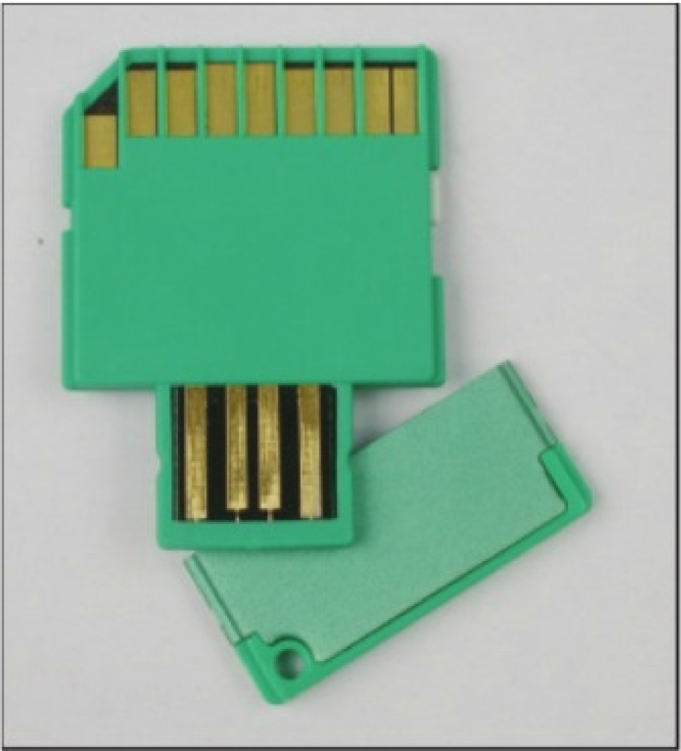
PQI进入中国市场的时间也是相当的早，而且在苏州还设立有自己的工厂，但是其市场营建部分却迟迟未能开始，所以也没有提供免费电话，消费者需要直接联系厂家：021-64403280-2104。当问及质保条例时，服务人员耐心地讲解了PQI产品质保时间延长的条款，即现在销售的产品全部提供新的5年保修。服务态度很好，对问题的响应速度很快，而且回答正确，令人满意。

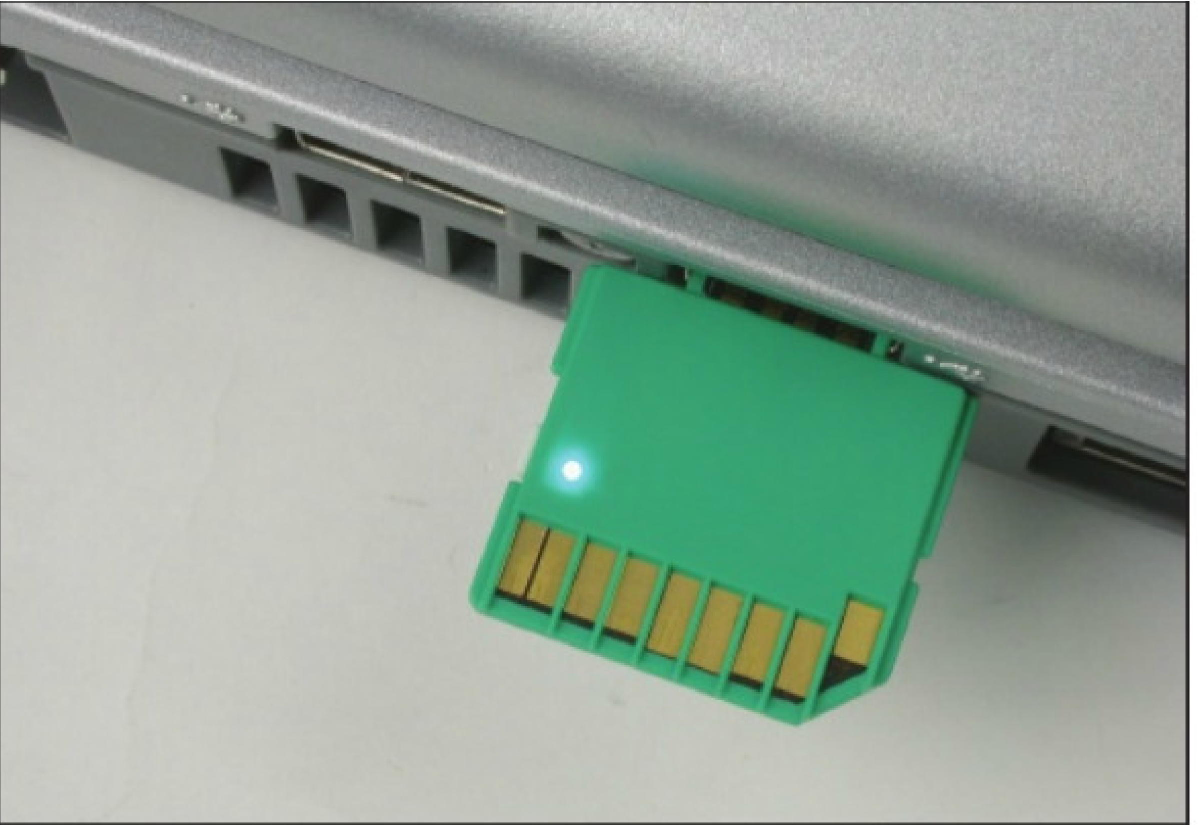


一款SD/USB双接口的特殊产品



在此次评测中还收到了由台湾ATECH公司提供的Lotto－SD魔卡。乍看下采用标准塑料封装的SD存储卡并没有太多出彩的地方，但实际上魔卡是将闪存功能与SD卡功能整合在同一个芯片上，拔下尾部的保护套会发现隐藏的USB接口，从而可绕过读卡器直接与电脑相连接。方便用户使用，是其技术创新所在。使用USB接口时，魔卡在右侧会亮起绿色的工作指示灯，夜晚使用时非常抢眼。读写测试中，SD接口的速度高于USB接口模式，且在使用USB接口对魔卡进行连续读写时，卡身发热量大，较使用SD模式高了近12度，与小巧的体积中集成度过高有关，但并不影响正常使用。498元过高的售价是阻碍其拓展市场的弱点。但如果随着制作工艺的发展，成本降低，大量上市的Lotto－SD魔卡会对标准SD卡与闪存市场造成一定的冲击。





评测数据总表

参数资料 / 品牌型号	价格（元）	标称/实际容量（MB）	2MB文件读取速度（MB/s）	64MB文件读取速度（MB/s）	平均读取速度（MB/s）	突发读取速度（MB/s）	2MB文件写入速度（MB/s）	64MB文件写入速度（MB/s）	平均写入速度（MB/s）	随机访问时间（ms）	CPU占用率（%）	温度（℃）
DEC 中恒 CF	530	512/486	6	6.4	6	6.3	1.6	2.1	2	1	22.4	20.8
Kingston 金士顿 CF（蓝）	350	512/496	6.3	6.4	6	6.6	1.6	2.1	2	0.9	20.1	24.7
Kingston 金士顿 CF（橙）	320	512/488	3.6	3.2	4	3.7	1.6	2.1	2	1	19.9	22.6
Infeono 英飞诺 CF	390	512/487	3.6	3.2	4	3.7	1.7	2.1	2	1	21.2	22.8
Sandisk 晟碟 CF	370	512/487	6	6.4	6	6.4	1.5	2.1	2	13	17.2	27.2
PQI 劲永 256MB CF	210	256/244	3.6	3.2	4	3.6	1.7	2.1	1.9	1	18.3	22.8
PQI 劲永 1GB CF	750	1GB/997MB	5.9	6.4	6	6.3	1.5	2.1	2	1	15.7	22.6
DEC 中恒 SD	530	512/488	6.3	6.4	6	6.9	0.6	1.1	1	0.8	20	20.6
Kingston 金士顿 SD	350	512/488	6.6	6.4	6.8	4.1	0.9	1.1	1.9	0.9	18.7	21.8
Kingmax 胜创 SD	420	512/489	6.8	6.4	6.9	7	1.8	2.1	1.9	1.4	19.7	23.2
Infeono 英飞诺 SD	390	512/488	6.7	6.4	6.7	4.1	1.5	1.1	1.9	0.9	18.8	27.2
※Sandisk 晟碟 SD	—	512/483	6.5	6.4	6	7	1.4	2.1	2	17.3	17.3	26.1
Sandisk 晟碟 SD Extreme	370	512/483	6.6	6.4	6	7	1.7	2.1	2	11.8	14.9	32.2
Sandisk 晟碟 SD ultra II	330	512/483	6.6	6.4	6	7	1.7	2.1	2	10.3	19.9	24.4
PQI 劲永 128MB SD	150	128/119	5.8	5.3	5.9	6.1	0.8	1.1	1	0.9	19.7	23.4
DEC 中恒 RSMMC	293	128/122	2.1	2.1	2	2.2	1.3	1.1	1	1.3	21.4	22.6
Kingston 金士顿 MMC	150	128/122	2	2.1	2	2.1	1.1	1.1	1	1.3	21.8	21.6
Kingmax 胜创 MMC	415	512/489	2.1	2.1	2	2.2	1.3	1.1	1	1.9	19.3	21.4
Infeono 英飞诺 MMC	290	256/245	2.2	2.1	2	2.2	1.3	1.1	1	1.5	17.9	26.3
PQI 劲永 128MB MMC	130	128/124	2.2	2.1	2	2.3	1.2	1.1	1	1.1	15.9	29.2
※Lotto Tech SD模式	498	128/121	6.8	6.4	6.6	5.1	1.8	2.1	1.9	1.1	22.8	20.8
※Lotto Tech USB1.1 模式	498	128/121	1.1	1.1	1	1.1	0.9	1.1	1	3	3.86	38

评测总结

通过这次横向评测，我们可以发现同类型产品在性能上的差别已不是十分明显，各项数据的波动范围不是很大，在日常应用中性能差距已经不是最重要的衡量指标。总体来说，由于各个品牌的存储卡都要遵循着业界的标准，并且部分品牌产品出自相同的OEM，在产品同质化日趋严重的今天，消费者选购时会更加关注产品的附加价值。

综合本次评测的各项成绩，以及各个产品的自身特色，我们决定授予以下3款产品编辑选择奖：

1.Kingston Elite Pro 512MB CF（蓝卡）



凭借出色的综合表现，Kingston Elite Pro 512MB CF卡赢得了CF存储卡中的编辑选择奖。作为全球知名的内存生产厂商，Kingston以其优良的稳定性，突出的读写测试成绩，使其脱颖而出。在竞争激烈，收益甚微的存储卡市场，Kingston依然能对其产品进行终身质保，无形中增加了它的附加价值，也可以说是Kingston优秀品质的最好表现。

2.SanDisk 512MB Extreme SD



在SD卡中，SanDisk 512MB Extreme以其自身良好的品质，恶劣使用环境的适应性摘得桂冠，它可以在-25℃到85℃的范围内正常工作，为有些特殊需求的用户提供数据安全保障。

3.Kingmax 512MB MMC



采用PIP封装技术的Kingmax MMC卡是参测同类卡中容量最大的，且新封装带来了完全防水、耐高温、耐高压、读写速度快等优点，415元的官方报价对大容量存储设备的需求者有一定的亲和力。

MP3播放器 德劲DE82

结论：外观精巧　音质出色　功能齐全

掌中精灵，给你清新的音频享受

■晶合实验室 别理我

德劲（DEGEN）是近年来表现比较突出的中端品牌，送测的DE82无论是外观还是音质表现都可圈可点，尤其是其1GB型号999元的报价，是一款综合实力不错的MP3播放器。

DE82非常精巧，外形尺寸为58.5mm×37mm×12mm，正面面积甚至小于某些手机屏幕，机身采用全金属材质（铝合金），手感很好，工艺精良，整体感强，没有过多的接缝。播放器所有的操控键仅有6个，非常精简，用户使用前要仔细阅读说明书。

DE82采用Sigmatel STMP35系列芯片，保证了良好的音质和全面的功能，并且使用USB 2.0接口，传输速率相当快。值得一提的是，播放器提供了2副耳机（其中一副有挂绳），究其原因可能是因为播放器采用少见的2.5mm耳机插孔口径，难以在市面上购买，为用户考虑得相当周全。其中一款耳机造型颇具苹果风格，配合DE82播放器，能够为用户提供相当愉悦的音质体验。DE82采用内置锂电，实测MP3播放时间超过6小时。



铝管状的机身，工艺精致



苹果风格的耳机

项目	参数
容　　量	256MB/1GB
文件格式	32～320kbps MP3
接　　口	mini USB 2.0
尺　　寸	58.5mm×37mm×12mm
重　　量	37.5g
附　　件	耳机×2/USB连线/外套/电源适配器/说明书/转接线
价　　格	799/999元
电　　话	0755-26912618

MP3 播放器 DEC F12R

结论
- ☺ 独辟蹊径的影音全能选手
- ☺ 优秀的显示效果
- ☺ 支持DMV视频
- ☹ 操作稍显不便

■晶合实验室 魔之左手

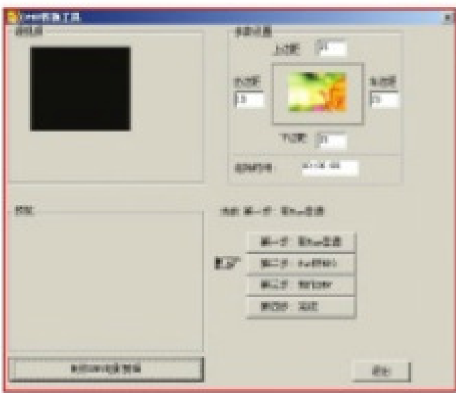
DEC F12R的外形较为方正，而边角的圆滑设计使其不会显得过于死板。它采用全金属外壳，其正面安装有20.1mm×13.4mm的全彩OLED显示屏，色彩和响应速度都相当出色。内置锂电池的连续播放时间（MP3）可达5小时左右。按键和接口位于侧面和顶部，因为排列较为密集，面积较小，且每个按键拥有多个功能，操作略嫌烦琐，不过这也是目前大部分小型MP3的通病。

这款产品采用挂带式耳机，在试听过程中，中频表现比较出色。F12R除支持MP3和WMA及相关功能外，还提供了可发音辞典、电子书阅读、动画屏保、游戏等功能。而最让人感兴趣的是其提供的DMA视频播放功能，并提供了专用的转换软件。用户可将常见视频文件转换为可显示的格式，在这款产品上欣赏喜爱的视频，特别是MTV视频，虽然采用隔行显示的视频，但在这款产品较小的显示屏上表现还算不错。


顶部的按钮经过电镀处理




色彩鲜艳的OLED显示屏


多功能的文件转换软件

容　　量：	128/256MB
文件格式：	MP3/WMA/DMV
显 示 屏：	OLED
接　　口：	mini USB 1.1
尺　　寸：	39mm×59mm×11.5mm
重　　量：	实测约36.5g
附　　件：	耳机/USB连接线/旅行充电器/使用说明书
价　　格：	998/1199元
咨询电话：	800-810-0620

MP3 播放器 明基 Joybee210

结论
- ☺ 外观和性能出色，体现大厂风范
- ☺ 体积小巧，音质较为出色
- ☺ 操作简便，功能完善
- ☹ LCD亮度不均

■晶合实验室 狂暴鸭

明基Joybee 210延用上一代产品Joybee 120经典的外观设计，并在此基础上作出一定的改进，保持一贯高水平的设计与制造，使其更加趋向于完美。蓝色背光LCD屏幕、经阳极处理的锑合金外壳、机身上方微微突起的按键、亮丽的色彩，与Joybee 120一起成为情侣手中最好的搭档。

明基MP3产品在音质方面的表现让人无可挑剔，标配的耳塞也有着不错的表现，6种音场效果给人以不同的听觉享受。比Joybee 120更高精度的128×32点LCD屏幕显示字体十分圆润，但是有些亮度不均。虽然只用5个按键来完成所有相应操作，不过实现起来并不繁琐。只是说明书过于简单，对实际应用帮助不大。独特的组合式旅行充电器所占空间小，方便携带。附带的金属挂链更凸显出高贵与时尚的气息。

容　　量：	128/256MB
文件格式：	32～320kbps MP3/8～320kbps WMA/WAV
显 示 屏：	LCD
接　　口：	mini USB 1.1
尺　　寸：	60mm×41mm×12mm
重　　量：	31克
附　　件：	耳机/USB连接线/旅行充电器/金属挂链/驱动光盘
价　　格：	1088/1288元
咨询电话：	0512-68095919


连接在机身的USB接口保护套



金属质感的LOGO


金属材质的挂链，非常精致



MP3播放器 友基UG-723SE

😊 SRS功能需要付费
😊 操控方便 😊 音质出色，提供SRS功能
结论 中端机型，实用为先

■晶合实验室 魔之左手

友基UG-723SE让人想起了早期闪存型MP3的造型，在向小型化发展的新产品中算是一个大块头。其面板采用黑色镜面设计，配合银色侧面边条，显得时尚又稳重。它采用单色OLED显示屏，使用1节AAA电池。723SE将常用功能几乎全部集中在2个双向导航键及录音键上，因此易于操作，而且按键较大，甚至可以戴着手套进行操作。尽管外观细节方面略有遗憾，但是考虑到较低的定价，还是可以接受。



按键很容易操控

与挂带扣集成在一起的mic

电池盖的扣合不是很严密

UG-723SE采用新的TelechipsTCC 723解码芯片，并且搭配不错的耳机，在MP3播放中的表现很好，FM收音效果也不错。SRS功能更为用户提供了优秀的3D效果。遗憾的是，它仅提供了30秒的SRS播放功能，需要另外付费才能开启全部功能。这款产品支持音频转录，其mic录音有“声音自动侦测（VAD）”功能，可根据声音强弱控制录音以节省存储空间。

容　　量：	128/256/512MB
文件格式：	MP3/WMA/ASF/OGG
显 示 屏：	单色OLED
接　　口：	mini USB 1.1
尺　　寸：	81mm×31mm×15mm
重　　量：	实测约29g（不含电池）
附　　件：	耳机/USB连接线/音频转录线/旅行充电器/使用说明书
价　　格：	680/780/980元
咨询电话：	020-87537115

MP3播放器 丹丁DX-8 Plus

😊 胸前的新年彩蛋
😊 小巧精致 😊 功能齐全
结论 耳机外观一般

■晶合实验室 别理我

丹丁MP3播放器一直是内置锂电的忠实拥护者，外观设计也一向较为大胆，这款DX-8 Plus极尽小巧之能，非常适合女性使用。播放器的外观沿袭DX-8“彩蛋”款式，小巧而精致，它还有红色和黑色的款式可供选择。DX-8 Plus的耳机接口设计巧妙，将插口整合入机身，保持了外观的完整性。耳机接口同时还整合了数据传输、充电两大功能。

DX-8 Plus整合了MP3播放与WMA、FM收录音等主流功能。它采用彩色液晶屏，我们可以通过随机附赠的软件让它显示图片，和同价位产品相比还是有一定特色的。建议厂家提供专用的2.5mm/3.5mm的耳机转换接头，在不破坏产品整体设计的同时，可以为消费者提供更多的便利。

容　　量：	128/256MB
文件格式：	MP3/WMA
接　　口：	USB 1.1
尺　　寸：	53mm×45mm×17mm
重　　量：	实测约25g
附　　件：	耳机/USB音频连接线/说明书/软件驱动
价　　格：	899/1099元
电　　话：	010-62105383



随机提供的图片处理软件





独特的耳机接口

音频和数据传输以及充电都通过一条线缆完成

数码相机　索尼Cyber-Shot DSC-P150

■晶合实验室　别理我

结论　实力派选手，便携机也能干好活儿

金属工艺、外形小巧、时尚

短片功能强大

成像较好

索尼Cyber-Shot DSC-P150（以下简称P150）是一款定位中端的便携式数码相机，外形设计沿袭索尼P系列时尚风格，小巧的机身辅以圆滑的线条，单手握持感相当好。机身采用镁铝合金工艺，金属质感使得这款相机看上去更具魅力。相机的操控简单明了，熟悉以后完全可以单手操作。它的电池及MS/MS PRO存储卡被设置在相机右侧（镜头为左），底部的数据线接口除了作为USB口外，还承载着音频和视频的模拟输出。

P150在成像关键配件的选择上给予足够的重视，CCD尺寸为1/1.8英寸，740万像素，大尺寸CCD可以有效避免暗部噪点的产生，而高像素在大篇幅打印时优势较为明显。镜头方面，相机使用卡尔蔡司Vario Tessar镜头，5组7片，非球面镜3片（用以矫正像差，简化镜头设计），3倍光学变焦，最大光圈值2.8/5.2，最近对焦距离6cm（广角端）。相机还可以搭配包括广角镜、增距镜以及潜水套装，这些工具极大地扩展了相机的使用范围。

良好的硬件基础加上成功的软件等于强大的功能，P150没有令人失望，它甚至提供了同类相机中少有的手动拍摄模式。最让人惊讶的是它的VX精细模式短片拍摄，在640×480分辨率下，帧数可以达到60帧/秒，可以部分取代DV，不过要实现该功能必须配合MS PRO存储卡。

相机启动速度相当迅速，仅约1.3秒，对焦很快，暗处对焦速度也令人满意。相机的自动白平衡工作良好，室外表现准确，室内或暗处表现尚可。它还提供了月夜、月夜人像、风景、雪景、海滩、高速快门、烟火、柔和人像、烛光等丰富的场景模式。手动功能相对较简单，我们可以在最大和最小光圈间调整光圈值，手动模式下快门速度最高只能到1/1000秒，而自动模式下最高可到1/2000秒。

P150成像较锐利，测试显示无论是广角还是长焦，分辨率都比较高，最大光圈和最小光圈对分辨率的影响并不大，这其中蔡司镜头功不可没。其在广角端的变形控制相对较好，但还是有较明显的桶形失真。P150色彩表现很好，随着经验的增长，索尼在色彩控制上进步明显。总体来说，P150的指标及功能在同档次产品中均属上乘，再加上不错的成像及逐渐下滑的售价，值得推荐。P

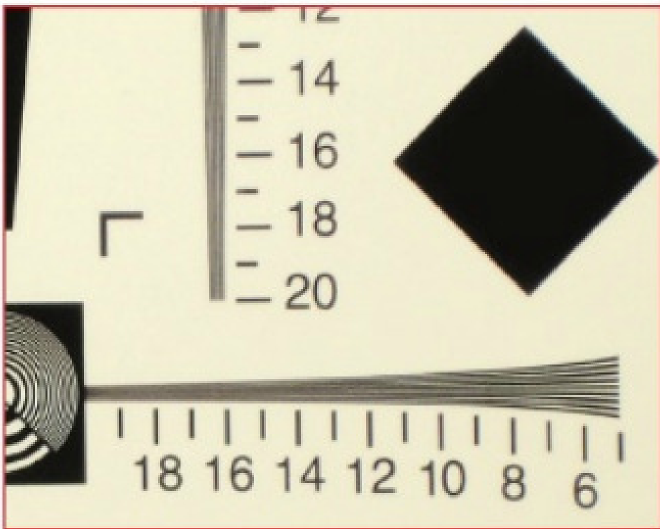

操控键钮布局合理


电池、存储卡仓位设计在一起



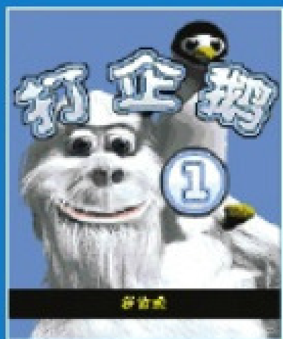

数据线接口和三角架孔


广角畸变，相对同类产品已经算是不错


实测分辨率较高（长焦端，最大光圈）

项目	参数
像素	740万像素
最高分辨率	3072×2304
变焦	3×光学/2×数码
最大光圈	2.8/5.2
焦距	7.9～23.7mm
最近对焦距离	6cm微距/50cm普通
ISO	100/200/400
存储	MS/MS PRO/MS Duo/MS PRO Duo
录像	640×480@30fps
电池	锂电
体积	108mm×51.5mm×26.2mm
重量	183g（含电池和存储卡）
附件	相关数据线/软件/驱动光盘（送测样机为准）
价格	4220元
咨询电话	800-820-9000

手机百宝箱



游戏名称：打企鹅
系统平台：K-Java
游戏类型：动作类游戏
下载途径：中国移动百宝箱
支持手机型号：Nokia 40系列、Nokia 6600、Nokia 7610、SiemensCX 65、SiemensM 65



风靡全球的Flash游戏《打企鹅》终于由天津猛犸科技引进到手机平台了。这与我们熟悉的那个网上流行游戏一样，笨拙的雪人拿着大棒，等着那只可怜的企鹅从冰山跳下来，就看着那家伙在空中划过一道美丽的弧线，然后重重地滑过冰面。滑得不够远吗？面对可怜的企鹅挥动大棒再击一次吧。这款游戏诠释了手机游戏的中心思想，那就是手机不仅是移动电话，还是大部分人短时间的娱乐工具。短时间能玩些什么呢？缠绵的RPG？激烈的ACT？NO、NO，设计者们为这些“速食游戏”的人们设计了这样一款挥棒即OK的运动——打企鹅。相信拥有手机的人们不再寂寞。



游戏名称：教父之地狱猎手
系统平台：Java
游戏容量：Nokia 40系列：50k；Nokia 60系列：90k
游戏类型：离线情景动作类游戏
收费价格：5元（一次性收费）
下载途径：中国移动百宝箱
支持手机型号：K-Java(Nokia 3100/3108/3200/3300/6100/6108/6220/6610/7210/7250/7250i/6600/7650)



这是一款充满爱情色彩的动作类游戏，《教父之地狱猎手》上线以来，受到了众多玩家的喜爱。丰富的游戏剧情、流畅的战斗动作、强劲的游戏系统、多种敌人、多种装备、绚丽的游戏界面，使手机动作类游戏又达到了一个新的高峰。游戏属于情景动作类游戏，在扫射敌人的同时，还伴随有剧情发生。

玩这款游戏，并不是件容易的事情，需要手、脑、眼同时并用，才能在不断的死亡、重生过程中得到乐趣。游戏总共有8关，每关的任务和场景都不相同，越到后面，难度越大。以往的游戏都是单打独斗的，《教父之地狱猎手》则是需要美女为伴，才能有前进动力。为了美女，我们的杀手可以说是全副武装，高爆手雷、M3、UZI(乌兹冲锋枪)、MP5冲锋枪一应俱全，真是豁出命去了……



游戏名称：特洛伊战记
系统平台：Java
游戏类型：情景动作类游戏
下载途径：中国移动百宝箱
支持手机型号：K-Java(Nokia 40系列、Nokia 6600、Nokia 7610、SiemensCX 65、SiemensM 65、SonyEricsssonT 28)



你是否想通过手机尝试成为一国之主的感觉？《特洛伊》将给你这样的机会。希腊军队已经占领了特洛伊的海滩并要准备攻打城池了，伟大的国王，去击退敌人并且成就你的丰功伟业，最后的荣誉将属于你……生动的游戏画面效果和激烈的战斗场面，逼真的车辙效果和在马车转弯前进时带起的尘土，让人身临其境地感受到尘土飞扬。站立在城堡前，想象着希腊士兵摇旗呐喊的场景，无不让人震撼，一个伟大而古老民族的气息竟然如此完美地诠释在这方寸之间的手机屏幕上。

在游戏中，玩家可以通过不停地战斗升级战车，最多到3匹马，速度也将更快。武器系统有3个级别，最终可升级到火力强劲的火箭。游戏中通过战斗可以获得诸多宝物。玩家必须经历8道艰难的关卡来最终保卫特洛伊的自由和幸福。另外，人物主角和马车是一体的，能进行360度的转弯、8个方向的全方位进攻和防御。战车的转弯、前进、后退都相当灵活。



编外杂谈

编辑部好不容易一起出去滑雪，小编我却在前一天病倒在家躺了两天。看着其他人回来后都兴高采烈的，小编不能不遗憾：到北京5年还没滑过雪呢。

说起滑雪，就不能不讲这年关。编辑部也到了一年一度最繁忙的时段，不仅忙着审稿排版，还忙着为春运贡献一部分工资。春节期间铁路繁忙是众所周知的，现在编辑们为买到一张回家的火车票可谓是“八仙过海，各显神通”。

最传统的方法是在订票点订票，但这未必是最保险的办法。毕竟订票点也未必能帮你买到车票，但仍然好过自己去车站顶着凛冽的寒风排一天一夜的长队。本人作为比较传统的人，选择了这种最传统的方式，结果如何，就看小编人品了。

编辑部的同事无疑都对网络非常熟悉，网上订票目前还是一种“时尚”的方式，编辑部里自然少不了跟风时尚的人。风行水同学在一家新开的网站订票，对方非常激动地说：“你是我们的第一个客户，你的要求我们一定满足！”真是人品好了挡也挡不住啊。

当然也有就快见到棺材还懒懒散散的人。我隔壁的ACJ就是这样，一天到晚仍旧乐呵呵地看着他的头像被作为QQ表情在编辑部内部转贴（为什么？参看本刊2005年第1期“数字码头”栏目）。直到后方风行水讲述他的幸运经历，这位跟我家乡同属一地的大汉才突然从显示器前暴起身材：啊，买票这么紧张啊！

于是在QQ群中，众编辑对ACJ进行了语重心长的教育。特别是答笛同学，不愧为资深编辑，立马贴出了一大串电话号码，告诉ACJ此乃其多年收集的购票“救命稻草”；此外，在网上博票也是答笛重点传授的必杀技之一。所谓“网上博票”就是在论坛和BBS相关版面守株待兔，平均一分钟刷屏一次以查看最新的车票转让消息，一有目标马上联系。这是成语“分秒必争”的典型实例，往往晚几秒钟，票就落入他人之手。这才是真正考验人品的时候。

不过需要说明的是，虽然“博”跟几率有关，但跟努力也成正比——就在小编我还在愁眉苦脸，想那张破车票能否登上回家的破车时，答笛在后大吼一声：我搞定了！

其他人也是各有各的办法，但目的只有一个——回家。毕竟春节是一家团聚的日子，回不了家不免遗憾。此文与读者见面时尚未过大年初一，小编就给大家拜个年了，祝鸡年生机勃勃！

星尘
stardust@popsoft.com.cn

更正： 2005年第3期《超前防毒——光华反病毒软件》中由于工作上的疏忽，将光华反病毒软件不提供“网络防火墙”错写为不提供“病毒防火墙”，而实际上该软件有全面的病毒监控功能。特此更正。

随着DVD刻录机和盘片的不断降价，DVD光盘取代CD光盘的趋势不可避免。现在许多人都保留了大量的CD资料光盘，或有新买的CD/VCD资料，如果将它们转移到DVD光盘上，1：7的容量差距显然会大大减少收藏光盘的空间。当然转移备份的首要条件是尽量不破坏原有资料的数据质量，保证资料“原汁原味”的转移备份，同时也要保证数据使用的便利性。

如何在用DVD备份后能不换盘安装DOOM3和《天之痕》？
如何将CD里的歌曲完美转移到DVD中还能用DVD播放？
如何将VCD转录成DVD影片以便不换盘观看？
我们为你想方设法……

■广东 GZ

乾坤大挪移

——DVD备份CD资料全攻略

目录

数据CD转制

数据CD转制为数据DVD可以说最简单，通常将CD上的数据直接转移并刻录即可，整个转制工作基本相当于刻录数据DVD。不过数据CD转制DVD的工作也可以说最复杂，因为CD上的数据可能以种种特殊的形式存放，需要用户去一一甄别并做相应处理，下面介绍的是一些典型数据CD的转制处理。

一、混合型CD的处理

如果是纯粹的数据光盘，一般一张DVD可存储6～7张CD的内容，且操作步骤相对简单，只要将CD的内容全部复制到硬盘然后刻录到DVD即可，只是需要注意容量不要超出4.37GB。

数据CD中有两类特殊的混合型光盘，一种叫混合光盘（Mixed-Mode CD）；另一种叫扩展光盘（CD-Extra或CD Plus）。其实这两种CD都是数据加上音轨光盘，区别只在于兼容性。混合光盘出现较早，特点是光盘内只有一个区段，区段内可以有多条光轨（光盘轨道）。但数据总放在第一条光轨，从第二条光轨开始用于储存音乐。由于以前大多CD播放机都必须先读取CD的第一条音轨，这类混合光盘显然无法在CD播放机上播放。为了提高混合型光盘的兼容性，微软倡导建立扩展光盘格式，特点是光盘内有两个区段，第一个区段用于储存音乐，有多条音乐光轨，而第二个区段则储存数据，是数据光盘结构。因此扩展光盘格式的混合型光盘也就能完美兼容计算机和CD唱机。那么如何正确辨别并分离处理这两种混合型光盘上的数据和音乐？使用工具软件IsoBuster就能轻松完成（http://soft.2118.com.cn/soft/3629.htm）。

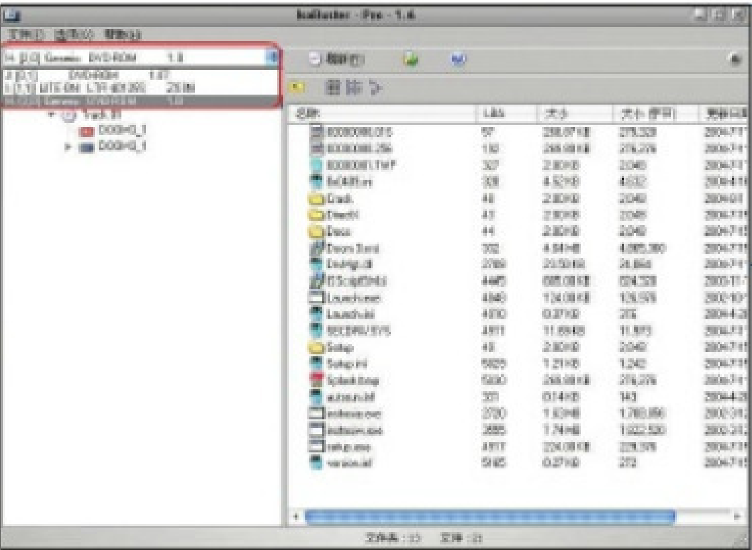

图1

图1：启动IsoBuster，利用下拉框选中已经放入了混合型光盘的光驱。

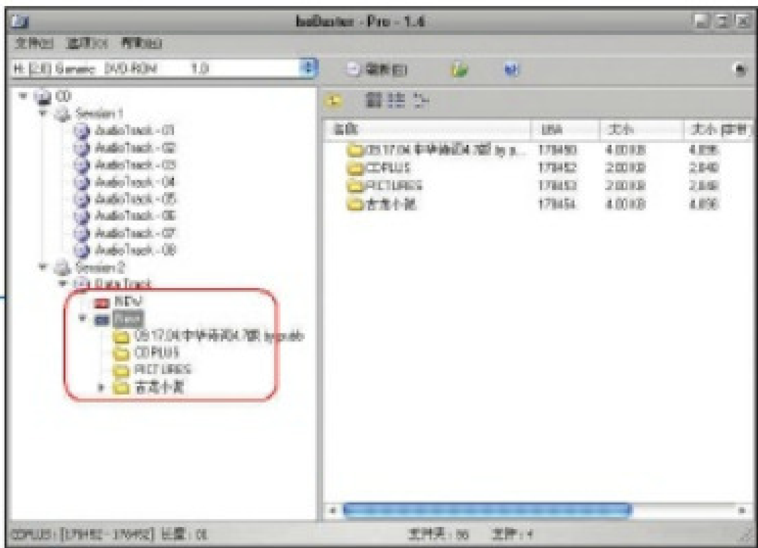

图2

图2：整个混合型光盘的结构以树形清晰地显示在左边框中，如果光盘拥有两个区段而且数据放在第二区段，那么此光盘就是扩展光盘。


图3

图3：如果只有单区段就是混合光盘（只有Session 1）。

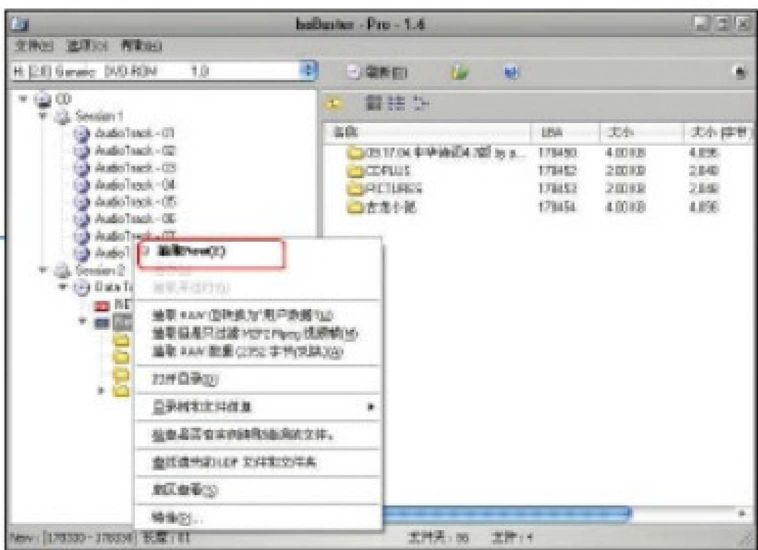

图4

图4：使用鼠标右键点击数据区根文件夹，在弹出菜单中选择第一项“抽取...”，并指定存放的硬盘目录，因为IsoBuster的特殊读取方法，可顺利地读取光盘上的隐藏文件，保证不会遗漏而完好无损地抽取数据到硬盘。选择红色的标签按ISO-9660抽取，而蓝色的按Joliet抽取。

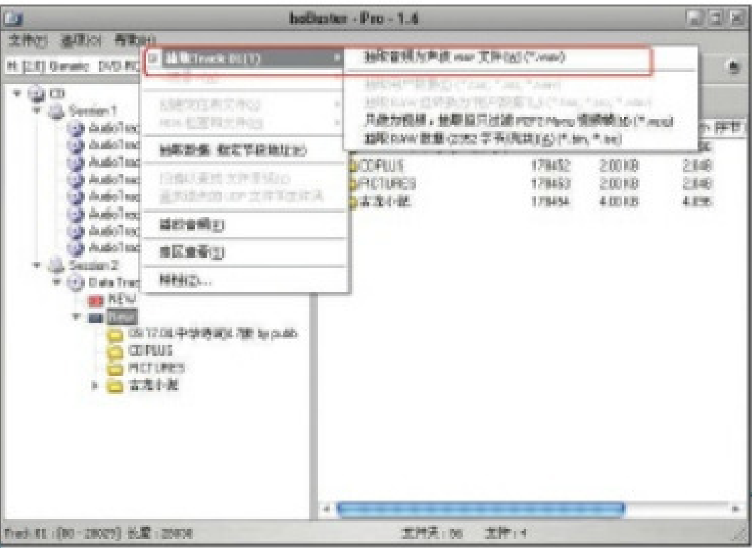


图5：对于混合型光盘的其它非数据内容，例如音轨，同样可使用IsoBuster抽取。当然追求音质的用户还是使用抓轨软件，在抓取上，混合型光盘和普通音乐CD并没有区别，这里不再赘述。

最后将数据和音乐分别制作成ISO镜像然后刻录即可。

快速制作数据DVD

由于数据CD具有多样的特殊性，转移备份为数据DVD要将它们分门别类，对于特殊的数据CD要进行处理，还要进行大量测试，是相当辛苦的工作。那么是否有简单快速的方法呢？答案是将所有CD光盘制作为ISO光盘镜像，然后直接刻录到DVD光盘。注意这里并不是使用刻录软件的镜像对刻功能，而是将制作好的ISO镜像直接作为数据添加到光盘中，一张4.37GB的DVD光盘正好添加7个标准的650MB容量的ISO镜像。使用时只要将DVD光盘先放入光驱，然后再用虚拟光驱Daemon载入DVD光盘上的ISO镜像，就可在虚拟光驱中读取数据。这种方式与直接读取DVD光盘并无太大不同，例如安装游戏CD需换光盘时，只要用Daemon载入DVD光盘上另一ISO镜像，并不需要真实光驱的换盘。总的来说只是不能在物理光驱中直接查看读取具体文件（事实上除了系统安装盘外并不会有实质影响）和在使用方式上略显麻烦，但在制作方式上简单方便。

二、安装CD的处理

现在的游戏及软件越来越大，其安装数据经常会使用数张CD，一般RPG游戏的光盘就是4张。那么如何将这些分散的安装数据集中到一张DVD，并且不发生安装上的错误？最通常的办法是可以分别制作成ISO光盘镜像文件然后将镜像文件做为数据刻录到DVD。不过如果采取一些特殊的方式，可以在安装时省却更换虚拟盘片的麻烦，下文以实例进行说明。

1.某些软件和游戏的安装程序非常简单，例如游戏《盟军敢死队2》是3张安装CD，其安装程序使用Installshiled制作。查看其第二张和第三张安装CD，发现整个游戏数据是使用Installshiled分包压缩，后面的安装CD存放的其实只是数据分包。像这种安装形式的光盘，都可尝试使用工具软件UltraISO简单将安装数据整合在一起（http://download.pchome.net/utility/cdr/11324.html）。首先在硬盘上建立临时目录“盟军敢死队2”，并使用IsoBuster依次将3张安装CD的所有数据抽取到此目录下。

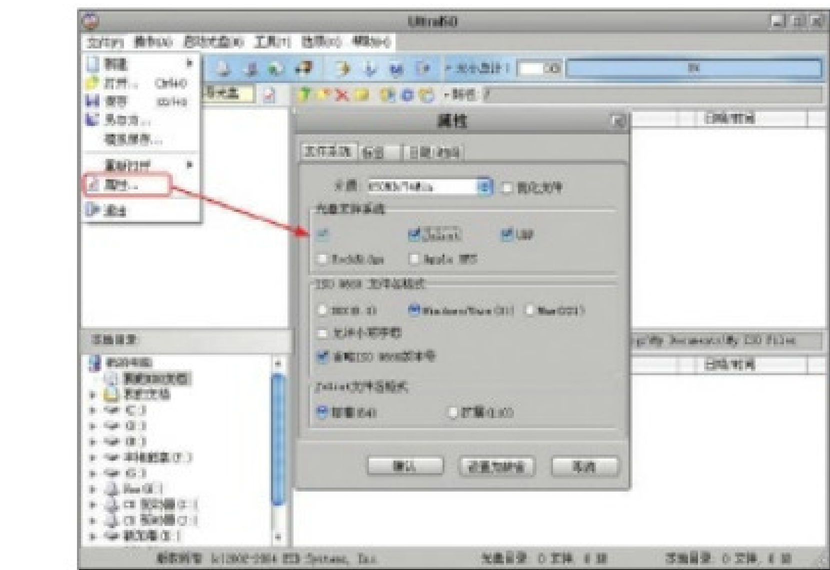

图6

图6：启动UltraISO并新建数据光盘镜像，点击菜单“文件”→“属性”，设置介质为“4.7GB”、光盘文件系统为“UDF”、ISO9660文件名格式为“Windows/Unix（31）”。

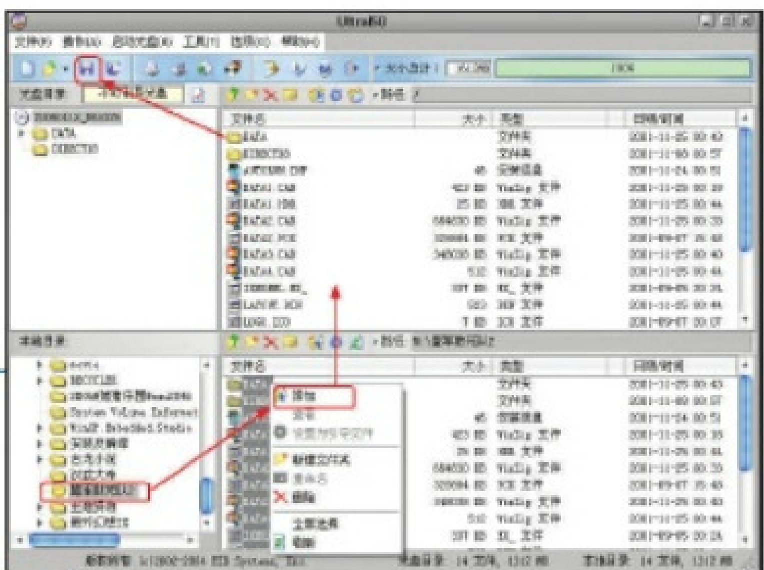

图7

图7：在界面下方本地目录树中打开“盟军敢死队2”文件夹，将文件夹中所有文件都添加到刚才的新建光盘中，然后点击“保存”按钮将添加内容制作为ISO镜像。



图8

图8：使用虚拟光驱Daemon载入刚制作的ISO镜像，然后从虚拟光驱尝试安装游戏，在安装过程中会出现寻找第三张CD数据的信息提示，只要按“确定”按钮即可继续完成安装。

目前此镜像只使用了不到2GB的空间，刻成一张DVD显然是浪费，因此使用UltraISO继续添加需要备份的数据。如果继续添加的数据也是软件/游戏安装数据，那么显然无法同时放在DVD根目录下，因为至少安装程序“Setup.exe”会重复覆盖，因此其他内容（最好不要也是整合了数张CD的内容）只能另外建立文件夹存放。



图9

图9：打开《轩辕剑3外传天之痕》的四张光盘可以发现，所有光盘均包含了一个swd3e的文件夹（后三张光盘除了readme文件只有这个文件夹）。这样的光盘组也是直接将数据整合便可安装。

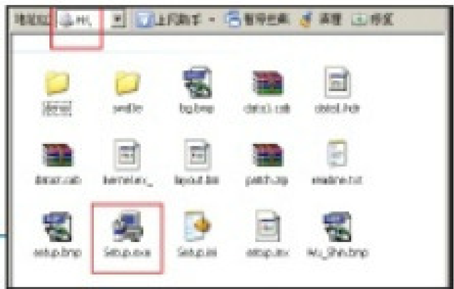

图10

图10：如果安装程序不在光盘根目录则无法找到地图文件（即使自己指定了正确的位置），也就无法安装地图。所以这种方法制作安装DVD要注意将安装程序置于根目录下。

2.还有些软件/游戏的安装程序并不会根据数据存放位置来读取数据，而是严格根据CD标签顺序来读取数据，例如游戏DOOM3（图11），这样的安装CD是无法用上面的方法简单整合的。对于这样的安装程序必须修改其安装脚本，重新指定数据存放的CD标签。DOOM3的安装程序使用标准的Microsoft Windows Installer制作，因此修改其脚本需要使用微软免费工具orca（http://www.winisp.net/astebner/bin/orca.msi）。



图11

首先在硬盘上建立临时目录“DOOM3”，并使用IsoBuster将第一张安装CD的所有数据抽取到此目录下，接着将第二第三张安装CD上“Setup\Data\base”文件夹下的“*.pk4”文件通通抽取到建立的资料夹“DOOM3\Setup\Data\base”里。

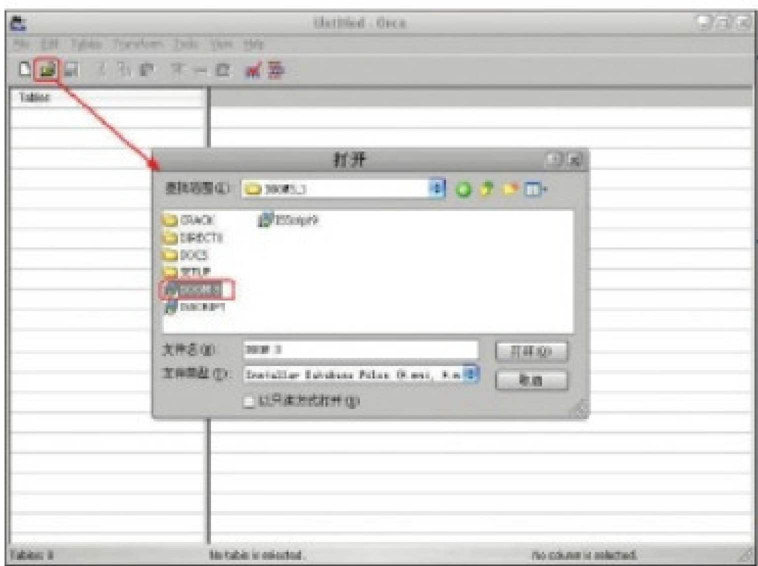

图12

图12：启动orca并打开DOOM3目录下的Doom3.msi文件。

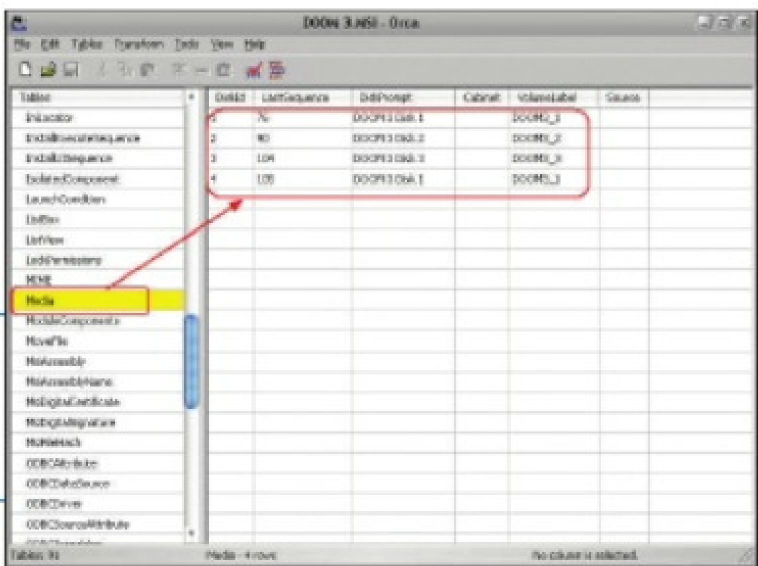

图13

图13：在orca左侧目录表中选择“Media”，右侧则相应显示其内容。

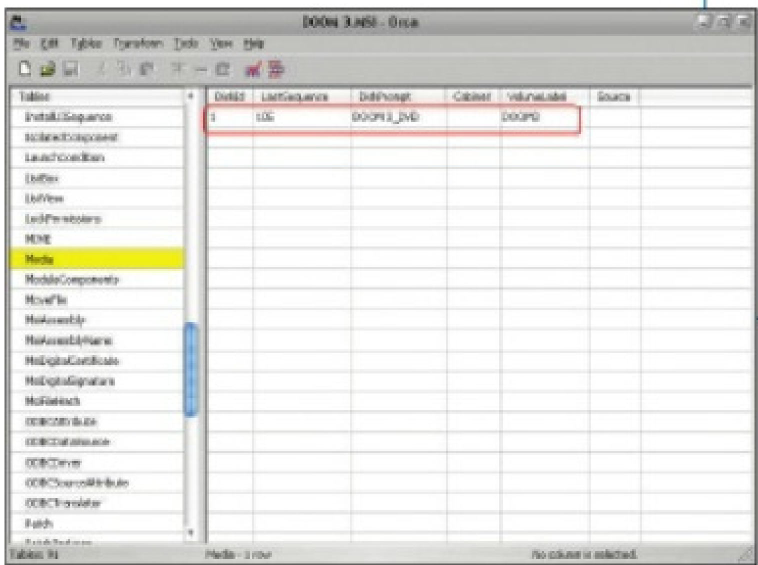

图14

图14：将右侧内容的前三行删掉，将最后一行内容DiskID栏改为1，DiskPrompt栏改为DOOM3_DVD，ValumeLabel改为DOOM3，然后存档即可。

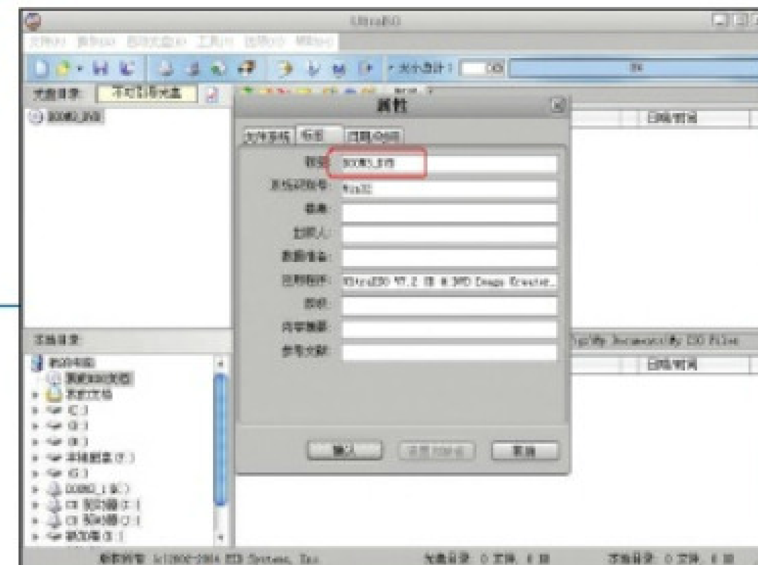

图15

图15：使用UltraISO按上文方法制作DOOM3的DVD安装光盘镜像，注意光盘的标签一定也要修改为DiskPrompt栏的值DOOM3_DVD。

使用虚拟光驱Daemon测试安装过程无误，即可刻录游戏DOOM3的DVD安装光盘。

3.许多软件/游戏的安装并不采用主流的安装技术，根本没有相应安装脚本的编辑或反编译工具，也就不可能使用修改脚本的方法。事实上即使拥有相应工具，也要求用户必须具有相当的技术和知识才可能成功。那么这种情况下的安装CD怎么整合到一张DVD中呢？其实同样也有办法，就是进行数据完全安装后，记录并分析具体安装过程，然后将已安装在硬盘上的数据内容进行反打包，制作成新的安装程序即可。这个过程可能很简单，也可能极复杂，需要使用多种工具软件，如注册表记录工具，系统文件记录工具等。基本上类似于制作硬盘版游戏或绿色软件，只是如果并不刻意去除某些内容的话，仍然能够保证数据的“原汁原味”。

由于这个处理其实属于数据HACK，所以这里只给出相应思路，而不再详细介绍。仍然以上文的游戏DOOM3为例。只要对DOOM3的安装过程稍作分析，就会发现它的数据安装极为简单和干净。用户只要使用免CD补丁替换DOOM3主程序（http://patch.ali213.net/view.asp?id=3723），并将安装在硬盘上的DOOM3文件夹直接复制到DVD光盘刻录即可。下次安装游戏时从光盘中直接复制整个DOOM3文件夹到硬盘，即可直接启动游戏。

4.出于反盗版等需要，许多游戏最大安装后依然需要插入光碟才能执行。对于正版用户而言，如果找不到免CD补丁，制作游戏光盘的最小虚拟镜像也是一个办法。先下载一个文件监视工具软件Filemon（http://act.it.sohu.com/download/show-10276.html），然后依下列步骤处理文件。

首先完全安装游戏，并将游戏执行所需的光盘放入光驱（光盘镜像就用虚拟光驱Daemon载入）。


图16

图16：启动工具FileMon，点击菜单“驱动器”并在放入游戏光盘的光驱盘符上打勾（取消其他勾选）。

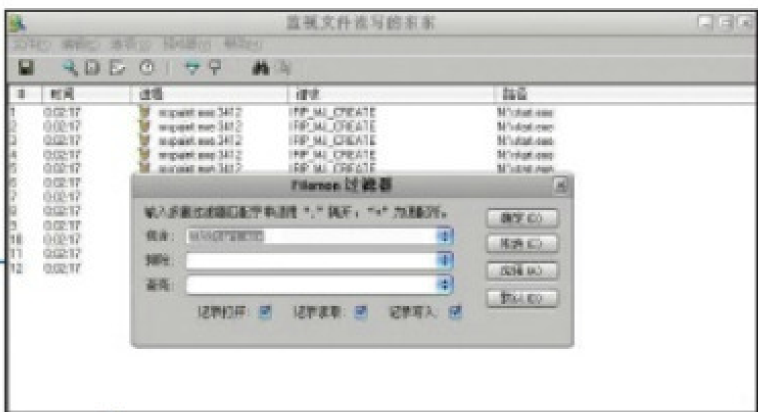

图17

图17：选择“选项”→“过滤器/高亮”，在“包含”里输入游戏的执行程序名称。

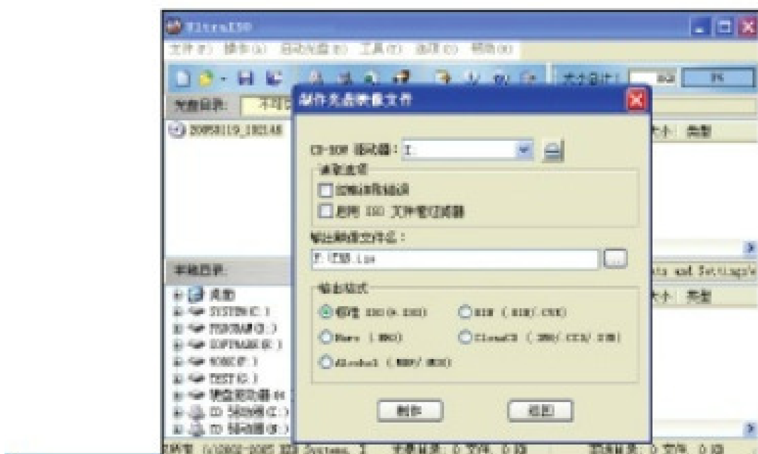


图18：接下启动游戏并尽量玩一段时间，退出游戏后可以看到FileMon已记录下游戏执行时所需的文件信息，记住“路径”列中的文件。

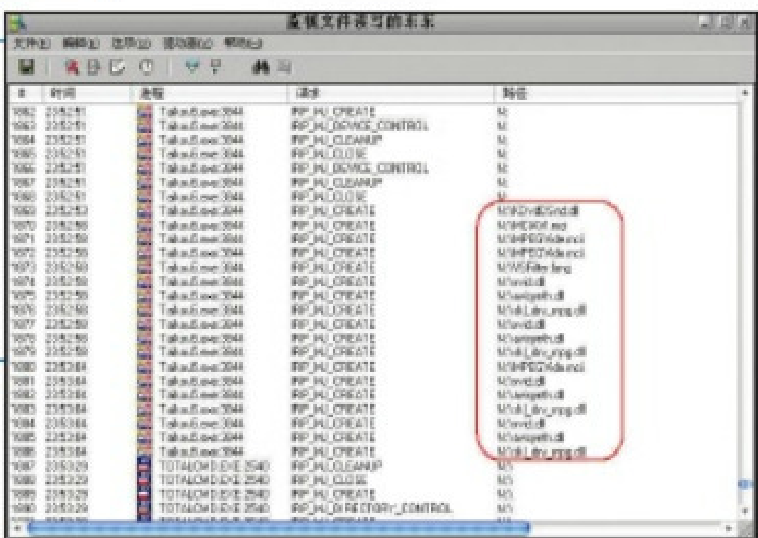

图18

图19：启动UltraISO，加入刚才记录的文件点击菜单“工具”→“制作光盘映像文件”，制作游戏光盘的完全镜像。

用UltraISO载入刚制作的游戏光盘镜像，除了保留上面记录“路径”中显示的文件（如果这些文件是动画或音乐，亦可把它们修改为0字节文件），把所有其余的文件都删除，最后保存为新的光盘镜像即为游戏最小虚拟镜像。通常这个方法可以将数百兆的光盘镜像缩减为数百K，用虚拟光驱载入后即可正常进入游戏。

以上的方法对于任何非加密的游戏光盘适用，但是对于采用某些加密技术的光盘，则需要使用工具软件Alcohol 120%来处理第4步（http://www.onlinedown.net/soft/3597.htm），因为只有它才能正确复制加密光盘。此外还需要工具软件Clony XXL来检测光盘的加密保护技术（http://www.skycn.com/soft/6447.html）。


图20

图20：启动ClonyXXL并选择放入了游戏光盘的光驱，然后扫描完毕后察看防拷贝技术记录即可得知光盘所采用的加密格式。


图21

图21：启动启动Alcohol120%的“镜像制作向导”，来源光驱选择载入游戏光盘的光驱，数据格式选择ClonyXXL察看出的加密格式，然后一路点击“下一步”直到生成*.mds和*.mdf两个镜像文件。

使用UltraISO新建一个空白ISO镜像光盘文件，光盘卷标一定为游戏所需光盘的卷标名称。并将生成的ISO镜像载入Alcohol120%的虚拟光驱。

执行Alcohol120%的“镜像制作向导”，来源光驱选载入空白ISO镜像的虚拟光驱，数据格式依然选择ClonyXXL察看出的加密格式，然后再生成两个新的*.mds和*.mdf两个镜像文件。使用旧的*.mds（光盘内容表）文件加上新的*.mdf（映像文件）文件，也就是加密光盘的最小光盘镜像。

加密光盘的最小光盘镜像的制作仍然有相应限制，对于工具Alcohol120%本身尚无法支持的加密格式，依然无法正确处理。

如何判断采用哪种整合方式

怎么判断数据CD的多安装光盘可采用那种DVD整合形式呢？首先是经验，如果安装光盘的后几张都是简单的数据包如《天之痕》，并没有其它相关的处理文件，那么就有很大机会是可以直接整合在一起的。其次是对游戏采用安装技术的判断，像微软的MSI、Installshiled等都是主流的安装技术，采用Installshiled安装的游戏多半是指定数据存放位置来安装的，同样有是有很大机会直接整合的。其实最简单的办法就是测试，先完整地安装一次游戏，当安装过程中要求用户更换CD时，注意其更换提示对话框，如果是带有指定数据位置选项，即可直接整合，如果只是要求放入符合标签的光盘，那么就无法直接整合。至于无法直接整合的安装CD是采用修改安装脚本的方法，还是选择反打包完全安装数据的办法，要看用户自身对于那种技术更加熟悉了。从技术难度上来说，反打包完全安装数据的办法更加容易些，毕竟对于修改脚本要求有相当的数据HACK能力。

音乐CD转制

转制音乐CD需要使用软件AudioDVD Creator（http://www.audio-dvd-creator.com/），它能将CD、MP3以及WAV音乐文件转换为标准DVD-Video光盘，完全保证原始音源的原始质量，使用也简单方便。

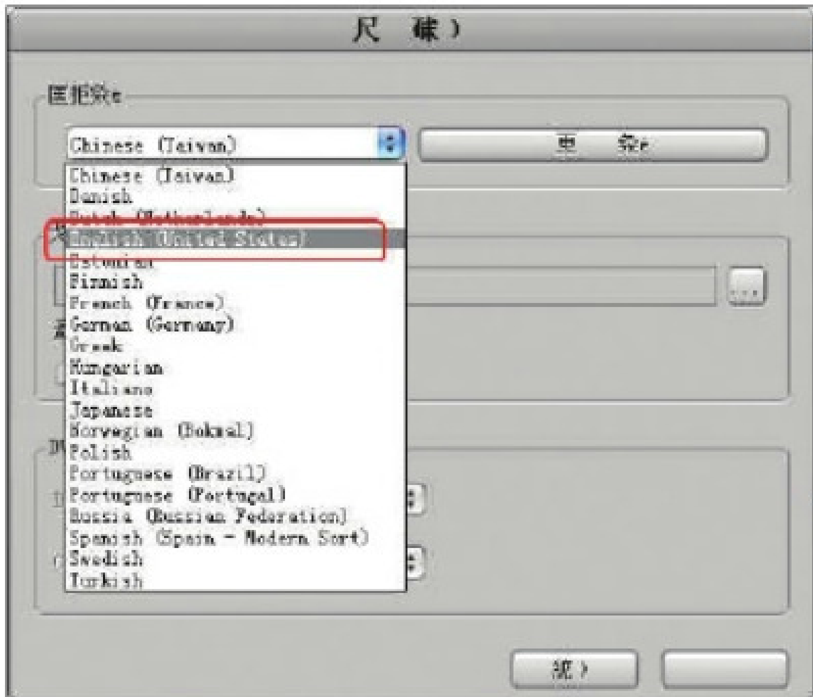

图22

图22：启动AudioDVD Creator，如果软件界面出现乱码，是因为其默认语言是台湾BIG5码，选择第二个菜单唯一的选项进入参数设置面板，将语言设置为“English”即可。

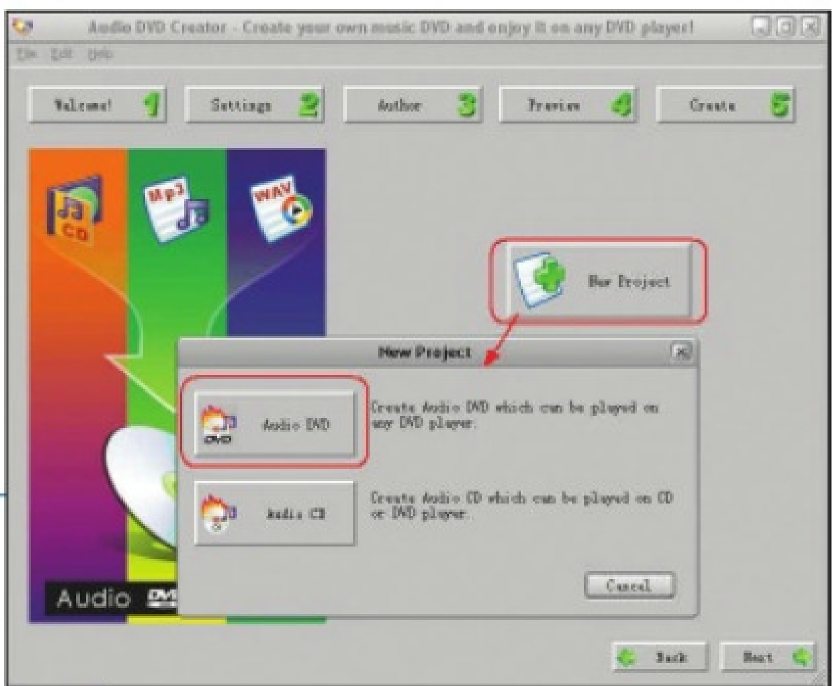

图23

图23：点击软件主界面上“NEW Project”按钮，在弹出对话框中选择“AudioDVD”按钮。

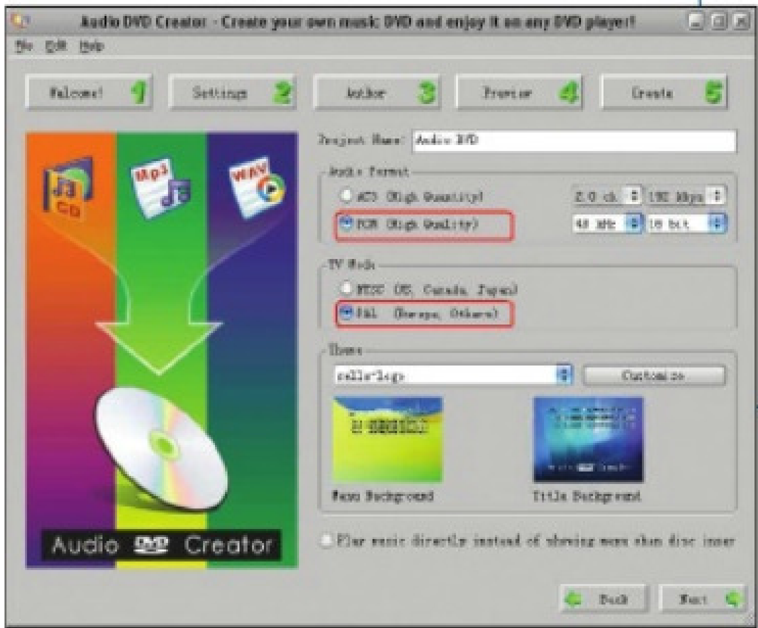

图24

图24：因为要转制的是格式固定的音乐CD，所以在“Audio Format”框中选择“PCM”，后面的参数保持默认即可。在“TV Mode”框中选择“PAL”，以保证符合中国电视制式。

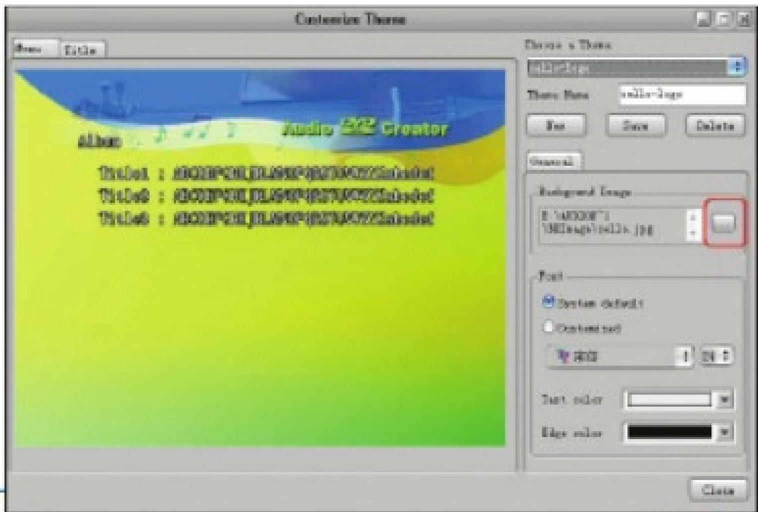

图25

图25：点击“Theme”框中的“Customize”按钮，打开播放主题设置对话框。制作者可在“General”框中指定图片，以替代默认的背景图，也可设定菜单文字的字体、大小、颜色。

注：主题其实就是DVD光盘播放的视频部分，这里使用背景图替代了整个视频流以节省容量。PAL制式所使用的图片分辨率必须为720×576。

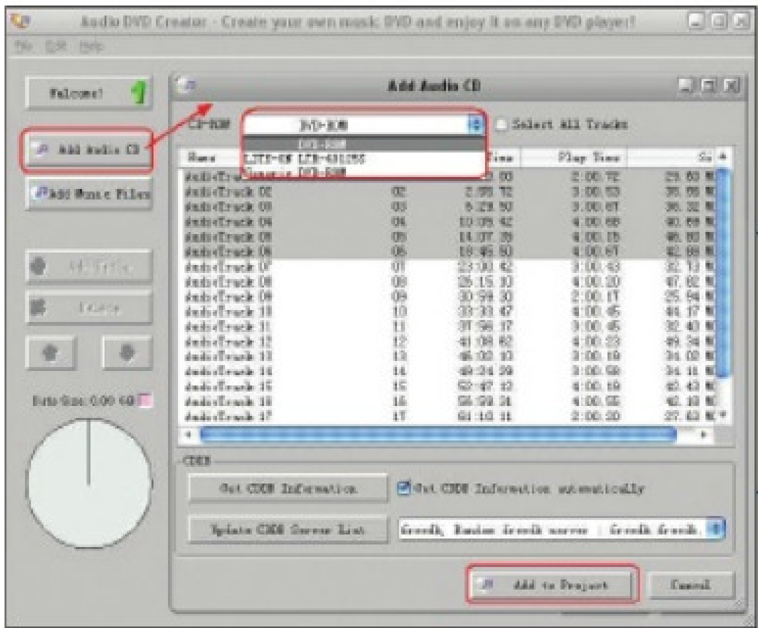

图26

图26：点击“Add Audio CD”按钮添加音乐文件，在弹出对话框中选择放入音乐CD的光驱，并选择所有需要备份的音轨，点击“Add to project”按钮添加。

图27：此时软件会先将音轨抓为.wav文件存放在硬盘临时工作区，然后再添加入档案区中。


图27

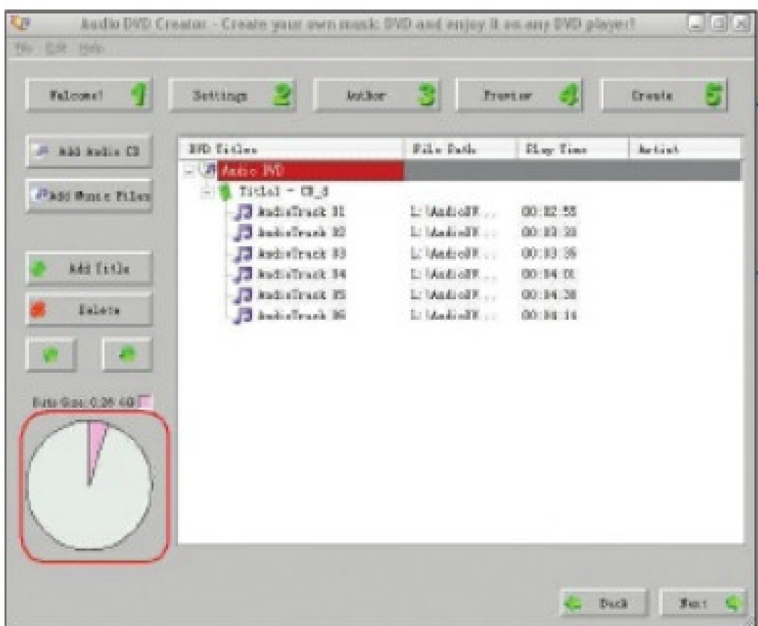
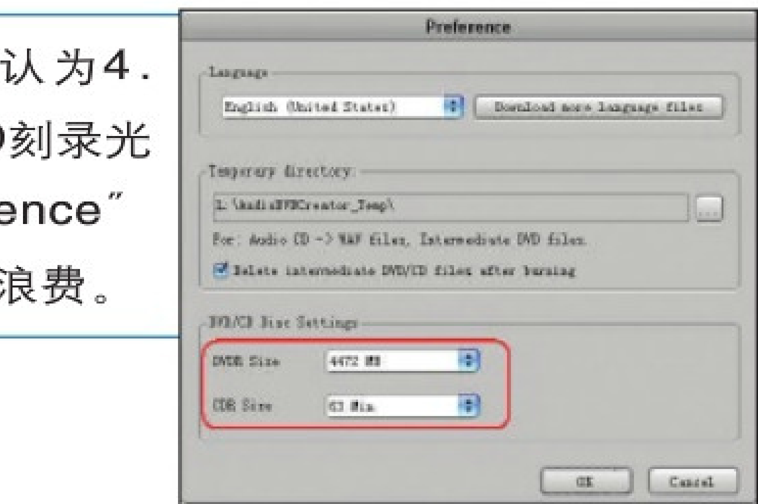

图28

图28：此时可从“DataSize”饼图上清晰看出这张音乐CD所占用的空间，以及剩余可添加的空间。

图29：注意光盘总空间软件默认为4.37GB的刻录光盘，如果制作者的DVD刻录光盘的容量不同，一定要先在“Preference”对话框中重新设定，避免空间的无谓浪费。


图29

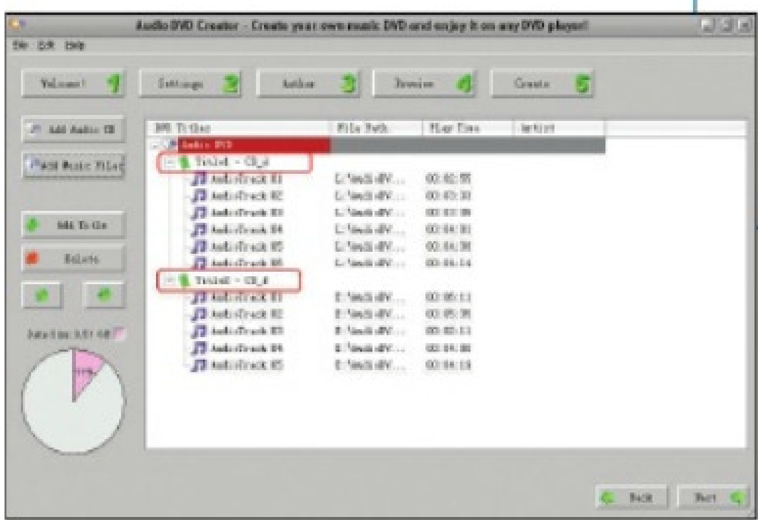
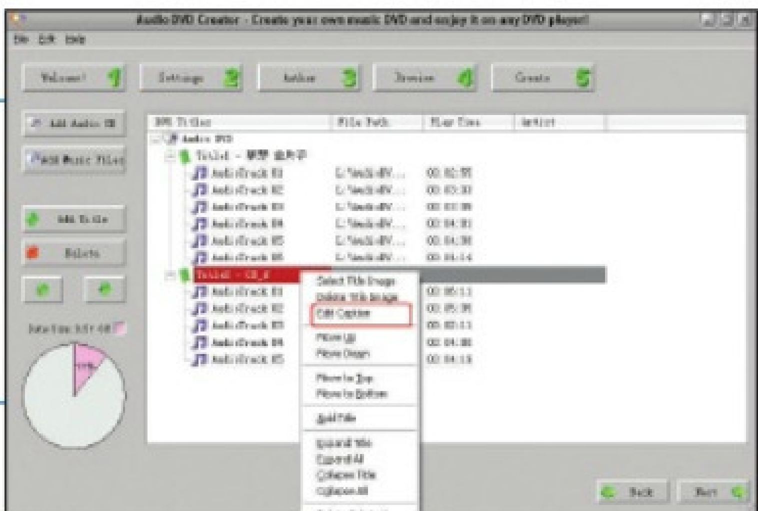

图30

图30：重复以上的操作即可将多张音乐CD添加到档案区中，它们会自动分为多个区段，每张CD一个区段。

图31：制作者可使用右键菜单对档案文件进行编辑，例如设定CD区段的标题、添加区段标题的图案等。


图31

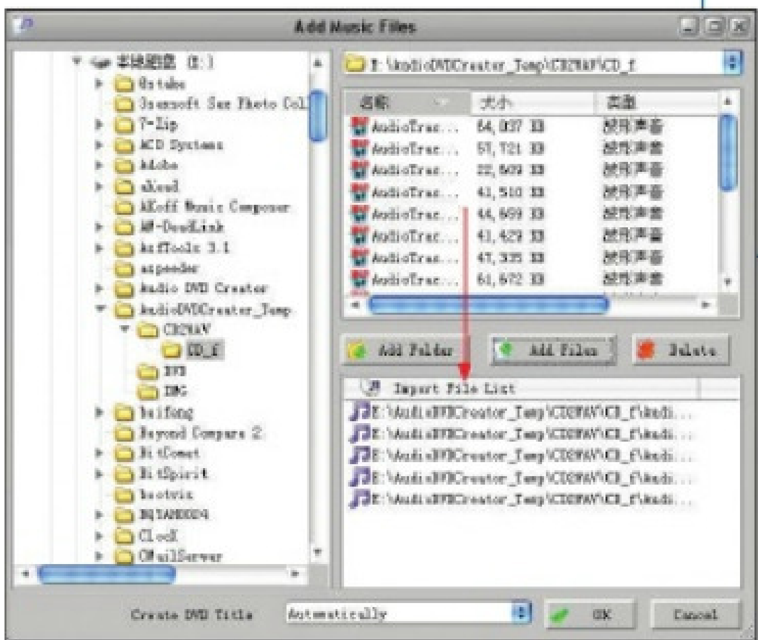

图32

图32：如果制作者已经事先将所有需备份的音乐CD抓轨，那么使用“Add Music File”按钮一次性添加所有文件，同时设置所在区段。

图33：点击“下一步”可预览制作完毕的DVD光盘，利用下拉框可切换播放光盘中每一张音乐CD区段，以检查是否有重复文件添加等错误，确认无误后即可点击“Next”进入下一步。


图33

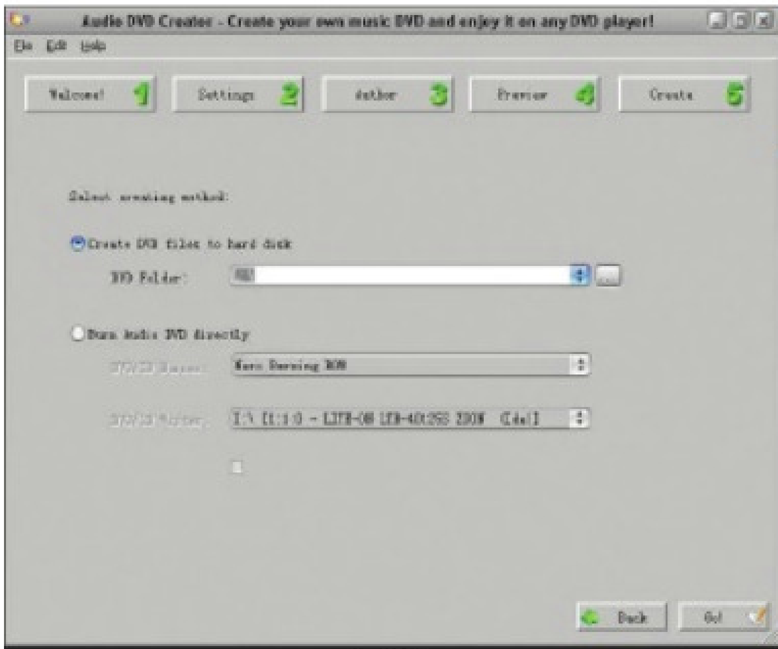

图34

图34：制作者可将其制作成VIDEO_TS资料夹，然后再用其他DVD刻录软件来完成刻录，也可以用该程序或调用其它软件刻录DVD光盘。

注意：这里最终是将音乐CD光盘制作成标准的DVD-Video光盘，但由于光盘中实际上并没有包含视频流，所有的光盘空间几乎都分配给了音频流，所以DVD容量空间上并不会有任何损失，同时标准的抓轨转换过程也不会带来任何音频质量上的损失。也许有人会问为什么不制作“DVD-Audio”？道理也很简单，DVD-Audio为24bit/192kHz取样频率标准，而音乐CD本身只有16bit/44.1kHz的取样频率，试图使用低取样音源的转换制作DVD-Audio毫无意义，反而会徒费光盘空间和影响实际使用。

DVD-Audio格式

DVD-Audio是以DVD光盘作为储存介质的新音乐媒体，是由DVD Forum Audio WorkingGroup（WG-4）与International Steering Committee于1999年3月共同制订的规格。其采样方式为LPCM（Linear Pulse Code Modulation，线性脉冲编码调制），也可选择采用MLP（Meridian Lossless Packing，无损压缩音频）技术减少庞大的信息容量。DVD-Audio的采样率有44.1kHz、48kHz、88.2kHz、96kHz、176.4kHz和192kHz等，可以16Bit、20Bit、24Bit精度量化，使用立体声录制时最大信息流量可达192kHz、24Bit，当采用5.1声道录制时最大采样率可达96kHz、24Bit。DVD-Audio如此高的采样率，最大的好处在于不需要繁复的超采样运算就可得到正确的音乐信号波形，另一个好处是减少Jitter对音质的影响。不过DVD-Audio引以为豪的192kHz/24bit的取样频率，也正是其迅速普及到大众的最大阻碍。早期真正能支持DVD-Audio规格的播放机不仅少而且昂贵，计算机上更是只有SoundBlaster Audigy2等少数高端声卡能支持播放。后来普通声卡在WinDVD的帮助下也能播放DVD-Audio，但输出音质已经降低为16bit/48kHz，远非真正DVD-Audio声音体验。DVD-Audio唱片本身的价格也不菲，限于设备普通人很难获得适合制作DVD-Audio的音源。通常拥有高端设备的用户可尝试自己录制，尝试得到符合DVD-Audio标准的声源来制作DVD-Audio。而普通用户则只能使用软件分离DVD电影的声音来制作多声道DVD-Audio，但DVD电影的声音也达不到192KHz、24Bit取样率，制作为DVD-Audio其实只是徒耗存储空间，对音质并不会有任何帮助，最多只是制作5.1声道DVD-Audio的一种尝试和体验。有兴趣的读者可以自行研究。

VCD转制

将收藏的电视连续剧VCD刻录成一张DVD光盘，虽然并不会提高影像质量，但会节省大量收藏空间。在转制前首先需要将VCD光盘上的DAT文件转换为MPEG1文件，许多工具都能完成这个工作，例如VCDGear（http://www.skycn.com/soft/1990.html）。接下来的格式转换制作工具软件，强烈推荐使用友立的DVD录录烧3（http://www.ulead.com.cn/dmf/runme.htm），而不要使用其它转换工具。

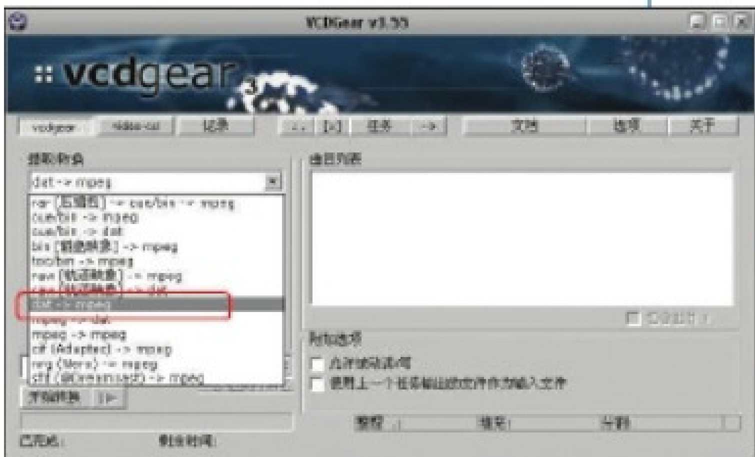

图35

图35：启动VCDGear，在转换下拉框内选择“Dat→Mpeg”。然后点击“Load”按钮，在弹出的对话框中跳转到已放入VCD光盘的光驱，并选择光盘中的DAT文件（通常放置在光盘的MPEGAV目录下），再继续选择转换为MPEG1文件后的存放目录。

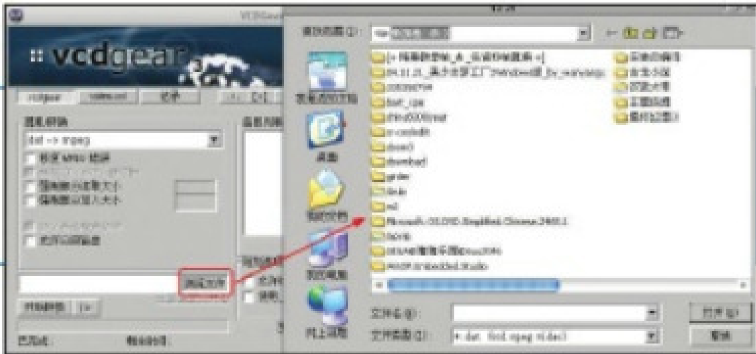

图36

图36：完成后回到软件主界面，选择需要转换的文件。

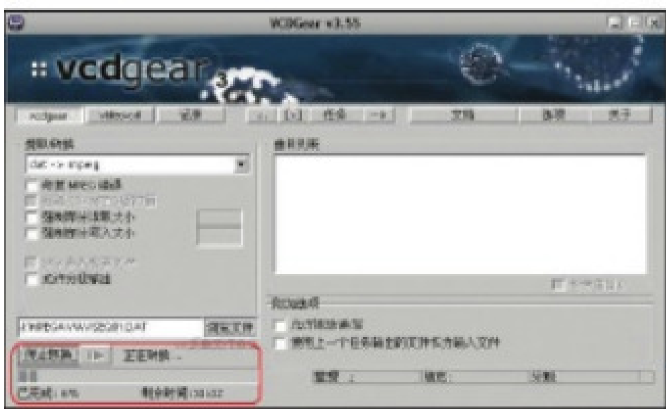

图37

图37：点击“Start”，软件即开始转换，很快就能将整张VCD内容转化为MPEG1文件。反复进行以上操作，直到将所有的VCD转为MPEG1文件存放在硬盘上。


图38

图38：启动DVD录录烧3，并在分类向导画面中点击“创建视频光盘”。

图39：接着在弹出的窗口中选择“新建项目”，输出光盘格式为“DVD”，点击“确定”按钮启动视频光盘创建界面。


图39

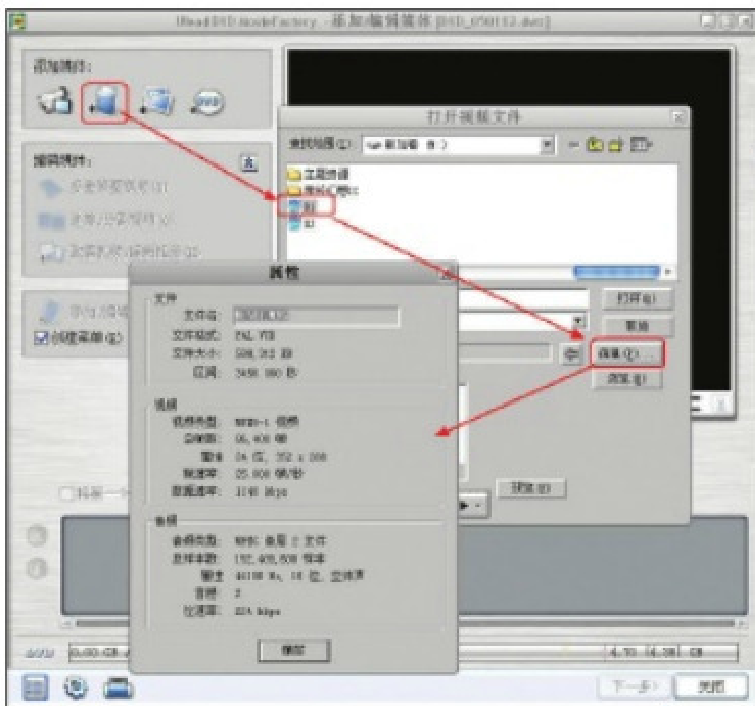

图40

图40：点击界面上“添加媒体”框中的胶片图标，打开添加视频文件对话框。在对话框中转至文件存放目录选择某个MPEG1文件，点击对话框上的“信息”按钮即可查看文件的视频和音频参数信息。先记录下要添加的MPEG1文件视频、音频参数，暂时不要添加文件回到主界面。

图41：点击左下角的“设置和选购”图标，在弹出菜单中选择“光盘模板管理器”项，打开光盘模板管理器对话框。

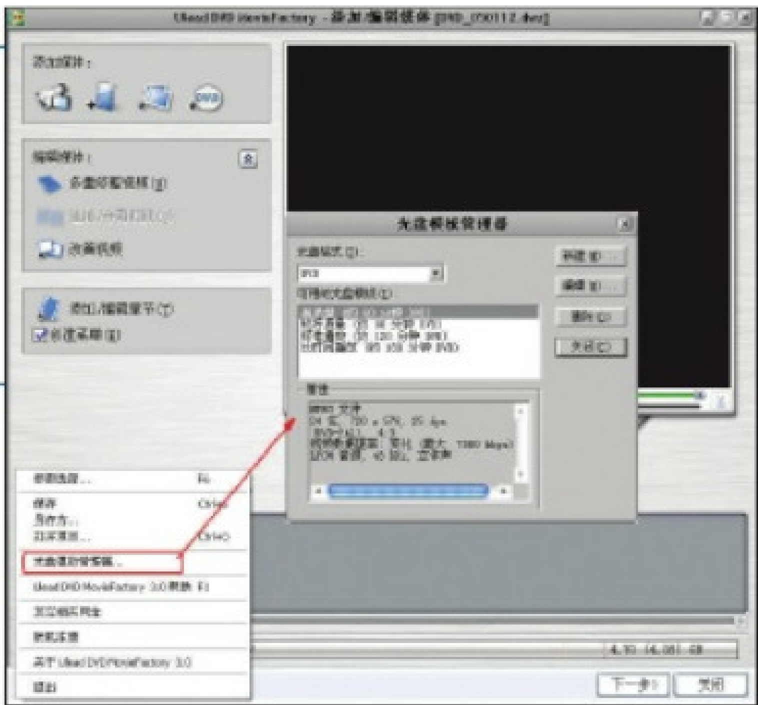

图41


图42

图42：点击对话框中“新建”按钮建立一个新模板，在常规面板中设定“帧大小”。

图43：然后在压缩面板中选择“音频格式”为MPGE音频并设定参数，只要按照上面所作的记录对照设置即可。模板建立完毕后关闭对话框返回软件主界面，继续点击左下角的项目设置图标，打开项目设置对话框。


图43

格式转换的加速

为什么最好使用DVD录录烧3进行格式转换，而不是众多媒体介绍的TMPGEnc DVDAuthor？TMPGEnc系列是备受推崇的工具，但TMPGEnc DVDAuthor进行VCD转制DVD非常慢，需要耗费大量的处理时间。由于VCD只是44.1kHz采样率的音频流，而DVDVideo要求使用48kHz采样率的音频流，所以将VCD的MPEG1文件转换为DVD格式时，虽然并不用处理文件的视频流，但必须重新处理文件的音频流，这就是TMPGEnc DVDAuthor格式转换工作慢的根本原因。事实上用户可先将MPEG1文件的音频流分离出来，使用工具重制作为48kHz采样率，然后将原MPEG1文件和重制的音频流交给TMPGEnc DVDAuthor处理，此时TMPGEnc DVDAuthor只需要作DVD格式转换，所以非常快。不过用户自己分离转换音频流同样也需要处理时间，通常这个处理时间加上格式转换时间，和使用TMPGEnc DVDAuthor单独处理的时间相差无几。DVD录录烧3作DVD格式转换时，同样要重新处理音频流，但速度远快于TMPGEnc DVDAuthor以及其它同类工具。笔者计算机为P4 1.6GHz、512MB内存、7200转8MB缓存硬盘，使用TMPGEnc DVDAuthor将4.7GB容量VCD转制为DVD需要180～190分钟，而使用DVD录录烧3转制同样文件只需70～80分钟。两者竟有高达60%左右的速度差异，只能说DVD录录烧3内置编码功能确实有独到之处。当然音频视频的编码对计算机硬件的要求非常高，硬件固有的编码性能并不是更改制作工具能解决的，但同等硬件配置下DVD录录烧3的转制速度绝对超群。不过遗憾的是，DVD录录烧3产生的过程文件相当多，却需要用户自己去清理，其人性理念上有所欠缺。

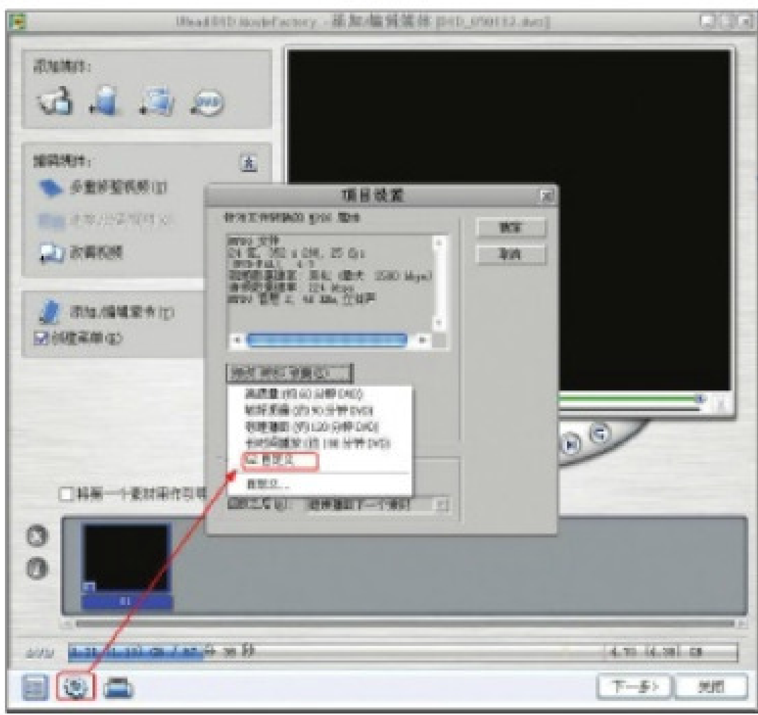

图44

图44：点击对话框中的“修改MPGE设置”按钮，在弹出菜单中选择刚才自定义的模板，设定后按“确定”回到主界面。

注：许多人知道一个快捷的方法，就是将MPEGAV文件夹中的DAT文件直接复制到硬盘，然后更改后缀名为.mpg也可直接使用。那么采用这种方式转换文件是否可行呢？这里不具体阐述两者的不同，只给出一个否定的答案。直接更改的文件会包含光盘扇区的信息内容，许多影音编辑软件都会认为是不正确的格式，或者处理后会出现问题。实际上VCDGear的转换非常快，几乎和直接拷贝速度没有区别，因此选择软件转换更可靠。不过某些特殊的DVD播放机可直接支持VCD的DAT文件，因此用户一定要检查自己的DVD播放机是否直接支持DAT文件。对于兼容的播放机完全可跳过整个转换过程，直接将DAT文件刻录到DVD光碟上，这样的转制备份相当于数据DVD的直接刻录，非常轻松。

现在可开始添加MPEG1文件，只要添加文件的总容量不超过4.7GB即可，大约相当于6个小时的标准VCD播放时间。注意，制作模板不同视频音频参数的文件一定不要添加进来，应该建立另一张模板制作，否则可能会引起多种不良后果。


图45

图45：文件添加完毕后，点击“编辑媒体”框中多重修整视频图标，可非常直观地对视频文件进行切割。对于电视连续剧这样的处理很必要，切去片头主题曲、片尾演职员名单，节省的空间往往足够添加一个文件。完成后点击“下一步”按钮进入菜单编辑。



图46

图46：这里的设定即DVD开始播放时的引导菜单，可以方便观众随意跳到指定章节，这种多影片的DVD合集更是必不可少。在界面的右边，用户可选择预置菜单模板，也自行定义。除可以设定菜单的背景图片和音乐外，直接点击菜单上的缩略图，也可拖放影片到适合处设定影片缩略图。同理也可设定菜单文字，但最好不要使用动态菜单，因为会耗费一些空间和处理时间。完成后点击“下一步”按钮进入预览模式。



图47

图47：预览模式就是方便用户测试最终的制作效果，操作测试一切无误后点击“下一步”按钮进入最后的输出界面。



图48

图48：软件默认是直接刻录到DVD光盘，点击“选项”按钮即可对刻录参数进行设置。



图49

图49：用户也可以选择制作为DVD文件夹，或者制作为DVD光盘ISO镜像，点击“输出”图标，软件即开始最后的转换工作。用户最好不要同时处理其它工作，让计算机全力完成转换，避免工作时间被拖得更长。

快速制作DVD镜像

许多DVD-Video制作转换工具并非专门刻录软件，因此最好让制作工具生成DVD光盘镜像，用虚拟光驱测试无误后再用刻录软件刻录。不过许多制作工具直接输出的都是DVD文件夹，利用UltraISO可以快速将其转换为DVD光盘镜像。启动UltraISO后，点击菜单“新建”→“建立”，在文件对话框中转入硬盘DVD文件夹（VIDEO_TS目录），选择VIDEO_TS.IFO文件打开。接着软件会自动添加建立DVD-Video镜像需要的其它文件，用户剩下的工作只要直接选择保持光盘镜像即可。

追求完美
用Photoshop CS处理人像

■晶合实验室 别理我



编者按：前几期"幻彩多媒体"讲解了Photoshop CS的数码暗房功能，但都是由具体实例讲解，当碰到不一样的图片时则无法照搬，针对这一问题，我们请到了编辑部中的摄影专业人士，从理论角度出发进行讲解，希望大家能够融会贯通，在具体应用时活学活用。

人无完人，对人像摄影来说更是如此，每一张人像照片都有需要修补的地方，得到一幅相对满意的照片往往需要很多步骤的完善，对于绝大多数普通用户来说，见到的只是最终成品，对比一下自己拍摄的照片，经常纳闷："我的照片怎么拍的这么差呢？"其实只要经过一定修饰，都可以让手中的照片变得生动活泼。

一、对Photoshop CS及照片图像的整体把握


图1


图2

无论对软件还是图像本身，都需要有一个整体的把握。Photoshop CS是一个功能强大的系统，人像处理虽然并非特别复杂，但还是会用到几乎所有顶部菜单，在开始工作之前最好先熟悉一下，这里不再赘述。

这里需要特别提醒进行色彩管理相关设置，对图像处理来说这是非常关键的概念，它的作用是让输入图像→显示器→Photoshop CS→输出设备的色彩趋于一致。对非专业用户来说，可适当放宽要求。首先选择显示器的色彩配置文件（图1），所有高端显示器都会提供独立的色彩配置文件，如果没有，可选择兼容性最好的sRGB色彩空间（符合Web显示要求）。

点击控制面板中的Adobe Gamma设置，进行色彩矫正（图2），其生成的色彩矫正配置会在启动菜单自行加载。第一次启动Photoshop CS会提示进行色彩配置，也可在"编辑"→"颜色设置"里设置（图3），为了方便应用，建议设置为sRGB IEC61966-2.1，专业出版应用一般会选择色域范围更广的Adobe RGB（1998），实际上倾向于将显示器和这里的色彩空间统一。


图3

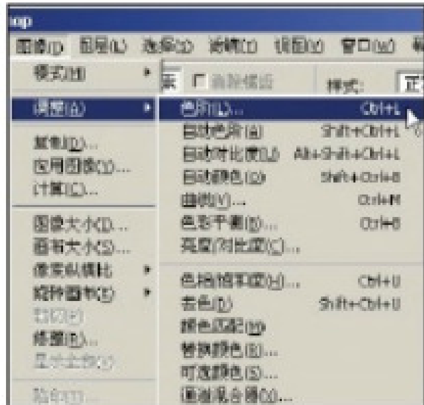
对图像的整体主要指的是白平衡、曝光以及色彩配置模式选择等几个方面，它们主要在相机设置、拍摄和后期专用软件中进行控制，色彩配置最好和最终处理的色彩空间配置统一，以免增加工作量。

二、色阶、曲线、对比度、亮度——调整图像整体曝光


图4

曝光是摄影的心脏，人像摄影尤其如此，想要真实或艺术地反映人的形象和状态，就需要完美的曝光控制，但实际上99%的情况下都会留下遗憾，而使用Photoshop CS处理照片就是用来弥补这些遗憾的——当然，只是部分弥补。下面以一张女性正面特写照片为例进行操作示范（图4）。

上面提及的这些调整方式都可以在“图像”→“调整”里找到（图5），不过笔者更推荐通过“图层”→“新调整图层”（图6）进行操作，相信大家都了解图层的重要性和便利性。


图5

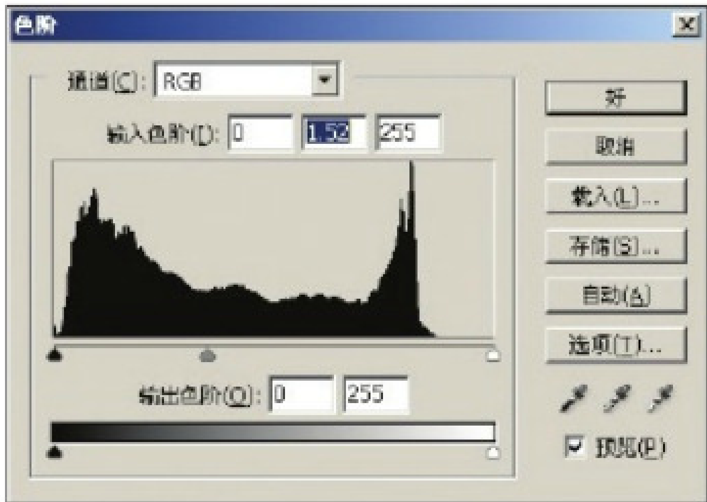
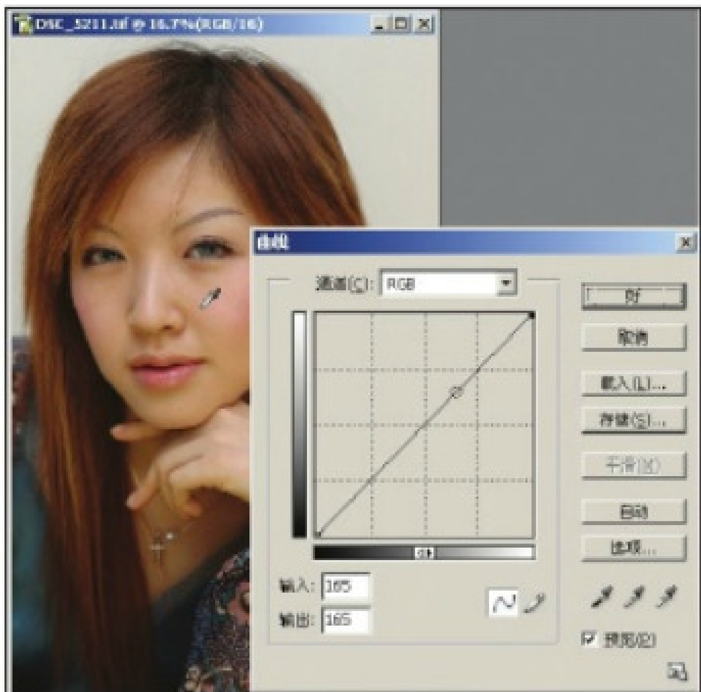
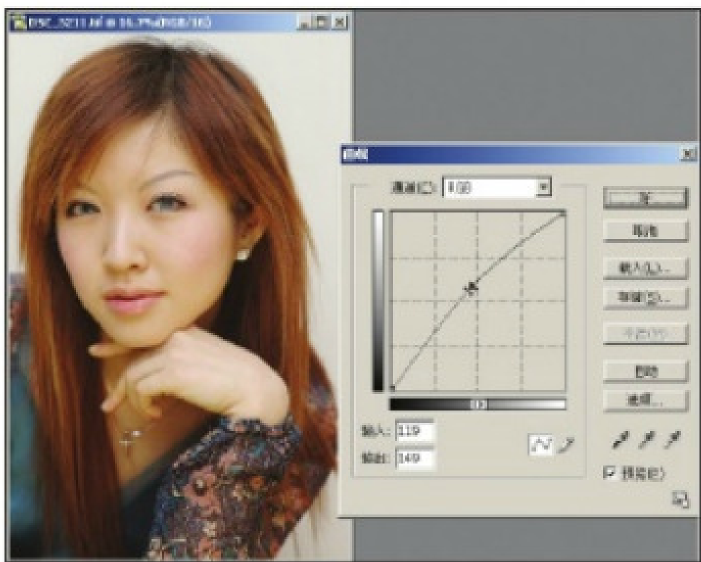

图7

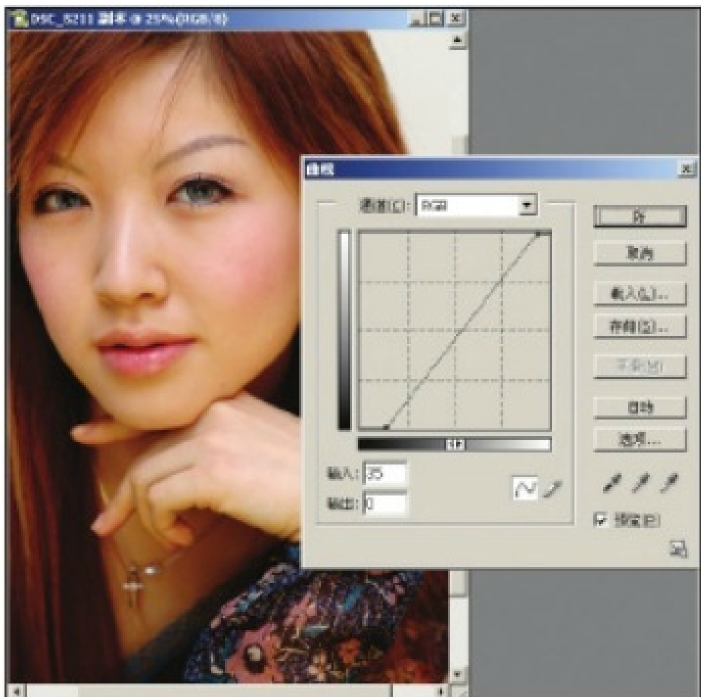

图6

首先，这张照片比较发灰，在色阶项目里（图7）可以看到直方图。色阶直方图直观地传达了图形原始的明暗度，即暗部像素到亮部像素的多少，暂且直观地称为亮度信息吧，左边是暗调信息，右边是高光信息，“山峰”越高，该色阶处的像素越多，当将下方的黑点向右边移动时，则是抛弃它左侧的暗部，画面会越来越黑，直到所有图像消失。调整得最多的是中间的灰色滑块，本例中应该将其适当向左移动，相当于增加整体亮度，某种意义上类似增加拍照时的曝光值。

曲线调整也是调整图像用得最多的工具之一，直观而且方便。打开曲线，纵向由底到高分别代表暗部到高光。照片中人物用光比较平淡，可以说中规中矩，如何突出面部及人物呢？将鼠标指到图像中人的脸部（图8），那条45度斜线上会出现一个小点，它就是你所指向的像素的亮度位置，曲线调整的正是像素亮度等级，而且这个调整是联动的，即是说你无法在整体画面中调整一个像素的亮度（除非你选择的是一个像素，但这么做没有任何意义），当拖动某个点的时候，周围像素会一起发生改变——自然的过渡。作为范例的这张照片略显黯淡，应该适当提高中部位置的亮度等级（图9），照片就显得有了生气，主角皮肤更加透亮。

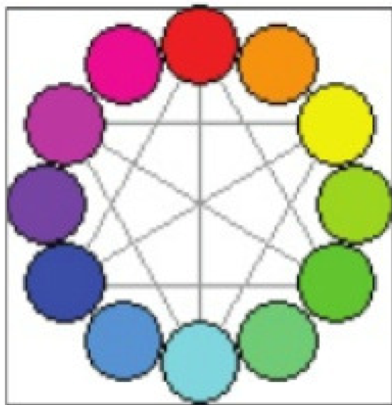

图8


图9


图10

对比度和亮度其实是曲线/色阶的“简化工具”，提高对比度相当于增大曲线设置中斜线的坡度（图10），降低亮度相当于将色阶中的灰点向右边移动。大多数情况下，不建议直接调整对比度和亮度，至少它们无法对RGB这样的单通道进行调整，而色阶和曲线可以做到，这对处理较复杂的偏色问题有重大意义。

三、色彩平衡、色相/饱和度——让你的图像更美丽


图11

色彩包括色相（彩调）、明度（明暗）、色强（纯度）三要素（通过“图层”→“新调整图层”来调整），它们决定着图像的色彩表现，好的色彩构成能让一张原本平淡无奇的图像变得生动活泼而且寓意深刻，反之则会毫无感觉一扫而过。对色彩的控制和调整是一个整体工程，即几个方面都要顾及，但为了更好地说明问题，暂且分开讨论。

色相可以理解为色彩的种类。观察色相谱，位于180度夹角的色彩被称为互补色，就像跷跷板一样（图11），当调整色相的时候，减少了黄，就增加了蓝，相辅相成。图像常常存在


图12

偏色问题，范例照片虽然色彩正常，但被摄者脸部肌肤略微显黄，属于比较标准的亚洲人肤色，一般来说，女性都希望自己白一些（图12），可以在这里进行适当的调整。如范例中被摄者肌肤部分处于中间调位置，稍微将中间调色相往蓝色方向移动，数值在2～5之间即可，暗调和高光的色相可根据具体情况进行独立调整。

此外还可在“色相/饱和度”菜单中对整图和单色进行色相切换，不过通常很少进行大范围色相调整。

饱和度用以表示色强的高低，直观地说就是艳丽与否，取决于该色中含色成分和消色成分（灰色）的比例。如果需要照片显得更艳丽，可适当提高饱和度（图13），而某些强调意境、想象的照片，降低饱和度显得更具魅力。明度的调整在饱和度之下，明度用以表示色彩的深浅，对明度的调整和对色阶的调整在效果上多少有些类似。范例照片呈现正常的原色，当略微提高饱和和度后，画面显得更加生动艳丽。


图13

四、修补工具、仿制图章工具——强力化妆品

爱美之心人皆有之，女性更甚。长相无法强求，肌肤虽然可以后天控制，但并不是每个人都能坚持保养出细腻水润的“面子”，以范例中的被摄者为例，可以观察到细小的痕迹如暗疮，乃至不均匀的化妆，处理这些小瑕疵颇费功夫，虽然繁琐，但前后对比效果会大不一样。


图14

首先上场的是修补工具（图14），它位于工具窗口左方，从上往下数第三个格子，其包含了3个工具，其中之一即“修补工具”。打开一张需要修补的照片，建议将尺寸放大到200%，这样可以比较细致地修补（图15）。以范例照片中肌肤的小瑕疵为例，按住鼠标左键，自由圈选有瑕疵的部位，放开左键，形成闭合的选区，在选区内再次按住左键不放，移动鼠标，会看到选区的框在发生移动，将选区框移动到肌肤纹理较好的部位（图16），放开鼠标左键，修补工作完成。修补工具主要对纹理进行复制，基本沿用原有的色彩过渡，看上去显得自然平滑，有时一次修补效果不够可重复进行。

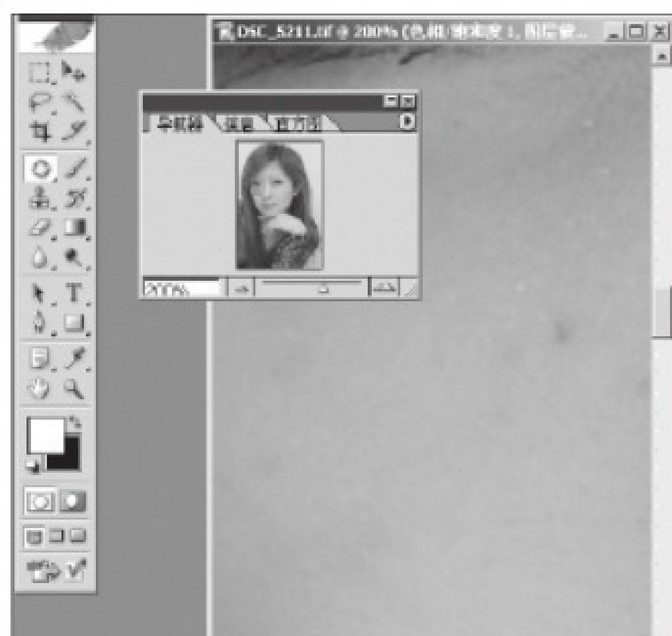
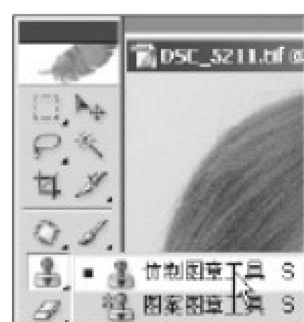

图15


图16

如果修补工具被看作一种温和、渐进的工作方式，那么仿制图章工具就显得直接有力了（图17），它完全采用复制的方式，对于那些色调几乎完全一样，强调细节表现的场合，它更具魅力。仿制图章工具位于修补工具下方，选择后将鼠标指针放到图像上可以看到一个圆形的圈选框，暂时不用点击，首先需要做的是选区直径与硬度的选择（图18）。点击鼠标右键，主直径表示选区的直径，用以确定选区大小，硬度有模糊边缘的功效，数字越小模糊效果越明显。接下来，首先要确认的是被复制区域，按住“Alt”键，圈选框变成一个靶心，点击被复制区域，放开“Alt”键，指针恢复为圈选框，在被覆盖区域点击即可，当按下鼠标左键时，可以看到被复制区域出现一个十字（图19）。仿制图章工具的使用需要经常进行重定位。


图17

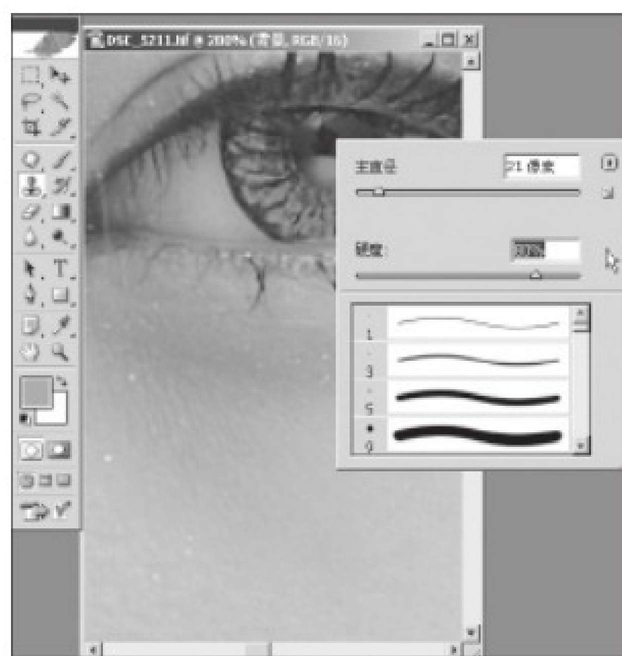
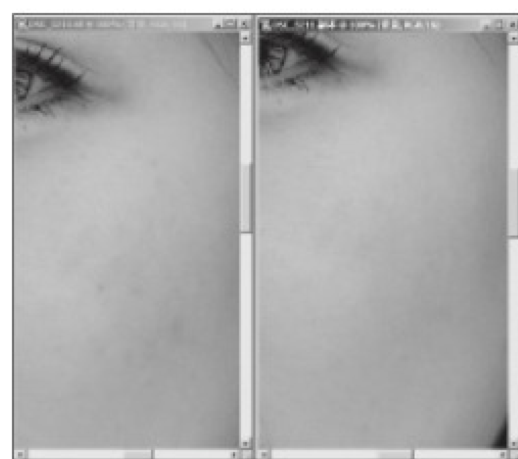

图18

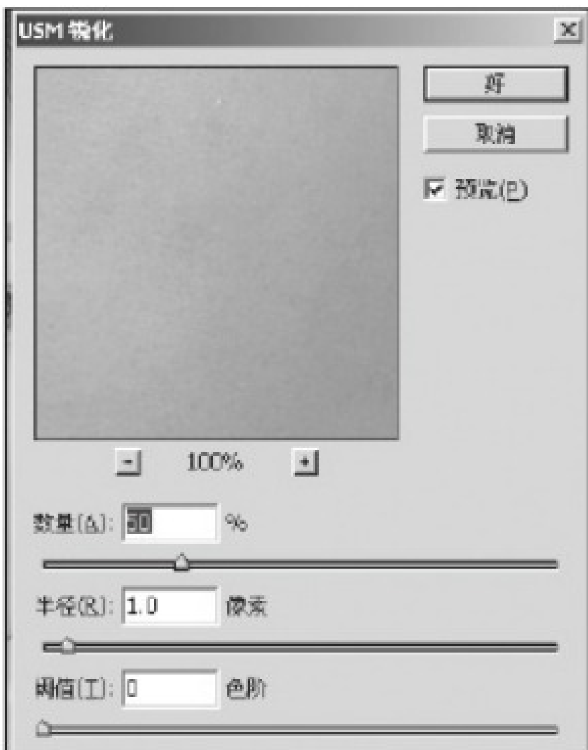

图19

对皮肤的修补是一件耗时耗工的事情（图20），由于历史记录有限，因此最好在做好一部分工作以后就保存，当MM的小痘痘从照片上消失的时候，是否感觉Photoshop CS就像一套强力化妆品呢？


图20

五、缩放、锐化、保存——在网络上留下清晰的图像


图21


图22

大多数网站对图片上传都有限制，这时候需要缩小图片，以及限制文件大小，前提是保证图像质量。

缩小图片可以将某些不良细节掩盖，同时也能起到一定锐化作用。在缩小图片之间最好进行一次锐化处理，这里使用“滤镜”→“锐化”→“USM锐化”（图21）。USM锐化即虚光蒙版，是目前比较优秀的锐化工具，它包括3个要素（图22）。其中数量决定边缘对比度增强的程度，100%为现有清晰度的一倍，一般设置为50～200之间，范例设置为50。半径决定用于色调对比的路径的宽度范围，以0.1个像素为单位，此参数的设置需要谨慎，笔者图片尺寸为3008×2000，可设置为较大的1，但小尺寸图像建议只使用0.3～0.5之间的数值。阈值即边缘相临像素间的最小色阶差，设置为0时，所有像素间的对比都将被加大，一般情况下，1至5较为合适。


图23


图24

完成锐化后，在图像上方边框中点击右键，修改图像大小（图23）。完成缩放后的图像可再进行一次锐化（图24），这时不妨缩小半径数值。



图25


图26

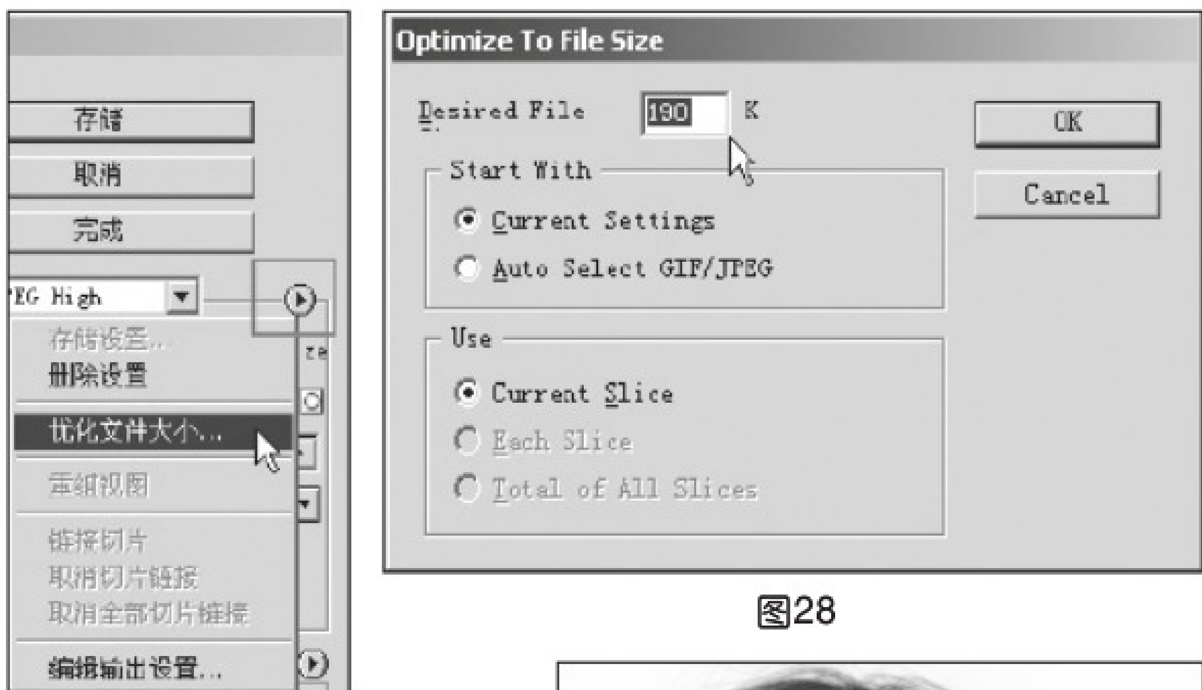


图27 图28

文件的保存也颇有讲究，通过“文件”→“存储为Web所用格式”（图25）。选择jpg格式（图26），在其右方的箭头处点击打开菜单，选择“优化文件大小”（图27），设定一个合适的值（图28），通过这种方式可最大限度提高图像质量，最后结果如图29。


图29

近来软件界最火的事情要算Firefox正式版的推出了，这个与Internet有着深厚渊源的网页浏览器，短短几天内数千万的下载量让业界汗颜。CoCo也跟风时尚，怀着好奇心将其下载回来把玩。完整的开放源代码系统、琳琅满目的功能插件、所有的界面和系统设置的公开性，都让CoCo欲罢不能。一个月把玩下来，似乎已经忘记了IE的存在。从6.0推出后几年来一直没有动作的IE，这回应该真真切切地感受到软件行业中“不进则退”的真理。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

中国共享软件

■重庆 CoCo

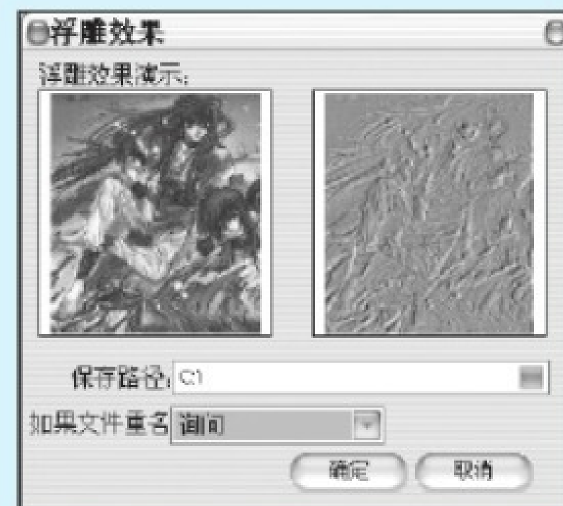
快速特效生产机——EPC图像转换专家

□版本：3.3.1　□大小：2.5MB
□授权：共享软件（30天试用期）　□作者：EPC
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：50元
□主页：http://www.epcsoft.net/cn/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=11350

说明：一款专业的图像转换和特效制作工具，可方便地给图片加上波纹、浮雕、边框等数十种专业的效果。软件支持图片的批量处理，可同时进行对不同目录下多个文件的操作，在进行相应操作前能快速地预览出最终效果。处理完成的图片可直接保存成网页，通过对网页图片大小的调整和网页标题、文件名的设置，可生成标准的HTML格式代码。出于版权保护方面的考虑，还可在输出图片中轻松加入自己特殊的文字标识，并能自由地定义位置、字体和颜色等。软件很好地仿照了ACDSee的操作模式，浏览、放大缩小图片、转换文件都无需再学习，轻轻松松即可上手。

点评：每个人都会收藏自己喜欢的图片和桌面壁纸，免不了经常对它们进行浏览和各种操作。一般情况下对图片进行格式、大小、旋转等处理，我们的老朋友ACDSee即可轻松完成。但如果想给图片添加一些诸如浮雕等效果，似乎就非Photoshop这样的大型软件不可了。EPC很好地将自己定位在两者之间，把ACDSee没有做到而对于Photoshop来说又是非常基本的功能单独提取出来形成一个小工具，对于我们这些想自己做出漂亮图片的“设计盲”来说非常适用。对于一些无法正常使用的图片文件，使用它的“颜色调整”功能也许会达到意想不到的好效果呢。

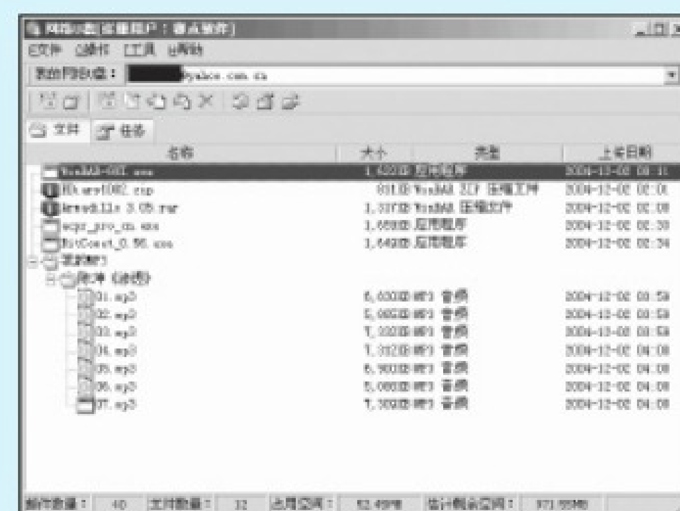

类似ACDSee的操作方式，容易上手



有类似Photoshop的滤镜功能

大容量邮箱摇身变U盘——网络U盘

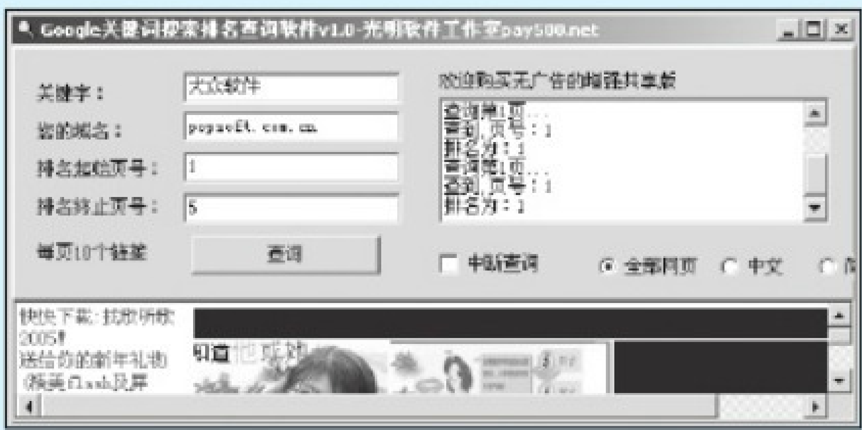
□版本：2.01　□大小：1.9MB
□授权：共享软件（不能建立新目录）　□作者：赛点软件工作室
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：30元
□主页：http://gxmm.51.net
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17398


像管理本地硬盘一样管理自己的邮箱

说明：一款将你申请的邮箱地址变成一个用于存储各种数据的网络硬盘的工具，支持常见的126、163、Yahoo、Gmail等超大容量Web邮箱和各种标准的POP3邮箱。软件模拟了Windows资源管理器的相关操作，用户可以像使用本地硬盘一样在邮箱中建立多个目录，直接使用拖放操作即可进行内容的上传和下载。在软件界面中只会显示使用网络U盘上传和下载的文件，很好地将这些文件与邮箱中的真实信件进行了分隔，做到互不侵犯。软件采取了多用户的管理特色，每个用户可单独建立自己的帐号和参数，不同用户不会造成任何干扰。在上传和下载的过程中，随时可以看到所使用和剩余的空间。

点评：前几期的共享软件栏目中曾经介绍过一款针对Yahoo邮箱的网络U盘软件，没有多久，支持所有邮箱格式的“网络U盘”就出现在了CoCo面前。鉴于市面上的大容量邮箱不支持超大附件的问题，网络U盘在上传时自动将这些文件进行分割，而在下载过程结束后自动进行合并，所有这一切都在后台进行。屏蔽了技术细节后我们看到的就是一个强大的网络硬盘。

网站人气晴雨表——Google关键字搜索排名查询


看看该关键字下网站的排名

□版本：1.0　□大小：305kB
□授权：共享软件（无法记录查询结果）　□作者：高兴
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：10元
□主页：http://pay500.net/s52.htm
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=6554

说明：一款为站长优化网站在搜索引擎中的排名提供相关信息的小工具，通过输入自己网站的网址和相应的关键字，能很方便地得出网站在Google上该关键字下的排名，排名越靠前，表明你的站点在该关键字搜索结果中越靠前出现，其他用户越容易点击。对于一个网站来说，不必拘泥于几个固定的关键字查询，可将网站上所有出现的热点内容的相应文字都进行查询，通过对不同关键字排名的综合情况的分析，知道站点的哪些内容受欢迎，哪些需要加强。

点评：自从Alexa的网站排名火过之后，Google的关键字排名又成了大家时下追捧的热点。比起Alexa的网站排名，一个优秀的关键字排名更能显示出一个网站真正的价值所在。但Google的排名不像Alexa一样可直接通过主页或IE插件得到，它是与查询结果在网页上显示的前后位置密切相关的。软件采用了非常简单的页面来进行查询，因为作者明白，大家所想知道的其实只是一件事情：我的排名是多少，朴素的界面带来的是系统的低消耗和高速的查询速度。除了Google查询以外，在软件的官方主页上我们还可下载相应的百度搜索排名工具。

3分钟假设自己的BT站点——MyBT

□版本：3.0　□大小：1.2MB
□授权：免费软件　□作者：一鹤软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.1he.net/
□下载注册：http://soft.yhhe.net/mybt-server.exe

说明：一款将你的电脑变成BT服务器的小工具，独创的“一键安装服务器”，把复杂的系统设置全部交给软件去自动完成。软件支持下载内容的分类设置，采用模板方式，只需要进行简单的HTML页面设计工作，就可以随心地制作出独特风格的BT网站。为了保证BT站点的安全性，MyBT像网上论坛一样提供了用户注册功能，通过用户数据库接口，可非常方便地对所有下载用户进行权限分配，把上传、管理和编辑BT种子的功能交给我们值得信赖的人去做，从而保证了BT站点的内容健康。软件同时提供详细的日志功能，可记录下所有网友在服务器上进行的操作，发现问题时可追溯到任何一个过去的时段找出错误的根源。

点评：把自己的电脑变成网络资源分享的一个总站，架设自己的BT站点，一直是许多下载爱好者们的梦想。和建立Web服务器一样，BT站点也需要对系统进行各种各样的项目配置。MyBT把所有的后台服务和控制台的启动用按钮形式全部列在界面上，采用通俗的语言代替了那些深奥的技术名词，完善的Tracker前台功能，甚至连网络菜鸟也可以轻松圆自己的建站梦。可控制的用户连接管理、会员功能的建立和留言的实现，加深了网站和访问者之间的互动。


一键搞定BT服务器


会员制保护下载内容

桌面日历酷起来——CoolCalendar



桌面壁纸上的日历

□版本：2.0　□大小：2.9MB
□授权：共享软件（30天试用期）　□作者：Jack
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：30元
□主页：http://www.CoolCalendar.net
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=19250

说明：一款桌面日历小工具，可将指定月份的日历表融入到计算机的桌面壁纸中。软件能针对特定的日期和时间添加各种提醒事件，采用消息和声音两种提醒方式，在打开电脑的同时就能检视自己已经安排好的工作或学习

日程表。用户可根据自己的意愿定制日历的背景、布局、形状和大小等，而无需打开软件的界面进行复杂设置。直接在电脑的桌面壁纸上双击日历中相应的日子即可管理不同的事件通知。所有的日历、提醒和备忘等相关数据都会自动在后台进行加密，以确保私人数据的安全。软件的官方主页上还提供了不少相关的皮肤插件下载，高级用户可更进一步定制扩充的模板。

点评：初拿到该软件的时候，CoCo以为是一个简单地给桌面壁纸添加日历的软件。当不经意地双击了日历上的某一天，突然弹出的设置窗口却让CoCo一下子感觉到它的强大所在。我们无需刻意到软件的菜单中寻找特定的日子和时段，只要将电脑的所有窗口最小化，直接在桌面壁纸中就可以进行所有的事件操作。这个独具匠心的设计打破了以往软件只能在其界面中运行的传统，很好地与操作系统结合起来。

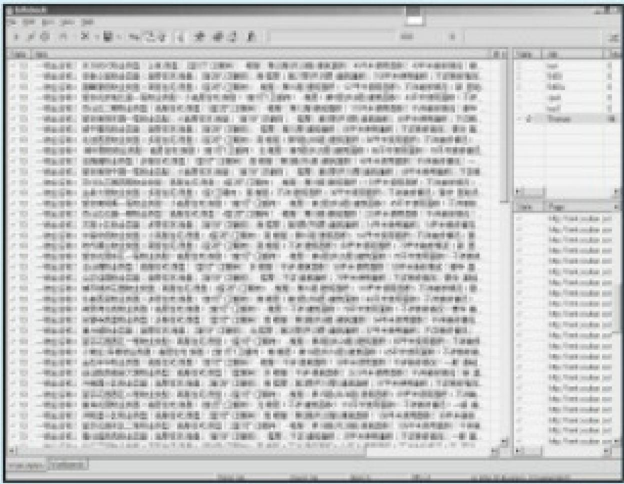
一搜天下小——InfoSeek

□**版本：**1.51	□**大小：**850kB
□**授权：**共享软件（不保存搜索结果）	□**作者：**zc
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP	□**注册费用：**280元

□**主页：**http://www.allweb-soft.com/cn

□**下载注册：**http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=11819

说明：一款用于从本地或网页中提取相关信息资料的工具。除了一般性提取网页中的电话号码或电子邮箱等资料外，它允许用户定义更加复杂的信息查询格式如联系地址、产品价格等。通过对一般在程序语言中才会出现的“正则表达式”查询方法的支持，软件能将搜索的范围进行无限的扩展。针对Internet上各个网站经常更新内容和样式的情况，软件允许用户随时更新搜索的模板，在同一个时间可以同时搜索多个任务，每个任务可以使用多个线程。软件能智能分析搜索结果，将其分成好、坏及有问题三类，提供给用户进行数据信息的第二次加工。



从租房网中提取的租房信息

点评：需要将一个网站的全部内容下载到本地的硬盘上，可以使用Teleport或Webzip之类的离线浏览器，但如果想要对抓回来的页面内容进行分析，提取出重要的数据和信息，就要轮到InfoSeek出马了。和同类软件相比，InfoSeek的技术核心就在于它提供了一个可扩展的接口给用户，能随心所欲定制出自己想要提取的内容。在软件的官方网站上，作者举出了很多具有典型意义的案例，如提取出租房网站的房源信息和价格、某拍卖网站的所有买主和卖主的ID信息、某企业黄页网站的所有企业地址和联系电话……只要你的搜索设定越精准，InfoSeek就越可以提取出所有你想得到的信息。

软件更新快报

软件版本的更新换代也是一个不小的学问，从α版到β版，从内部测试到公开测试，从1.0到1.2，从2004版到2005版甚至跟着潮流走的XP、MX版，每个小数点的进位都代表着软件作者的辛勤耕耘。总是看到一些软件作者，稍微改进一下界面就将版本从1.0提升到2.0，给我们这些超级软件迷或同行们造成不小的迷惑。严格按照软件工程中的定义来维护自己的版本号，做一个合格而专业的开发者。

友情强档（WinPIM）：绝佳的个人信息管理软件，版本更新至7.90XP，改进了登录窗口，任务列表开始支持多选操作。推荐下载更新：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

UltraISO：功能强大而又方便实用的光盘镜像文件编辑、制作和转换工具，版本更新至7.5，开始支持多区段的镜像文件，能自动记忆ISO文件的属性。推荐下载更新：http://cn.ezbsystems.com/ultraiso/download.htm。

比特精灵：v2.7.2.225正式版，修正了在无ID的服务器模式下对不正确数据的解析可能会导致CPU占用率100%的问题，修正了“bt!”后缀处理不正确的问题。推荐下载更新：http://www.bitspirit.com.cn。

傲游浏览器（Maxthon）：国内最受欢迎的多窗口IE浏览器工具，版本更新至1.1.120，修复了另一个无法退出的问题，去掉了关闭时显示的信息框。推荐下载更新：http://cn.maxthon.com/chs/download.htm。

按键精灵：解放你的双手自动执行一系列鼠标键盘动作的好工具，版本更新至5.10，增强了对更多游戏的兼容性，修正了调用FindPic会大量耗费内存的问题。推荐下载更新：http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro/download.htm。

“开发共享软件只是兴趣，工作才是生活的基础”。相信很多软件作者都是一样，共享软件的收入还远远不能解决自己的生存问题。我们只能在自己紧张的工作和生活之余进行软件开发。和其它休闲活动所不同，编程需要消耗大量的时间和经历，我们只有“躲进小楼成一统”，默默地从事我们至爱的程序设计。

本期《大众软件》调查话题：请问你的软件开发环境是怎样的？如何协调工作、生活和软件开发三者之间的关系？为什么你对软件开发有着如此大的兴趣，从中得到的最大快乐是什么？

本期话题：编程、环境与生活

开发环境：利用公司设备，包括DELL笔记本电脑、HP图形工作站、IBM服务器、宽带和其它软硬件资源。开发地点：单位和家里。开发时间：主要利用在单位工作闲暇，或者家里比较清闲的时候。软件编程所消耗的时间占据了生活的60%。从事软件开发过去是一种成就感，是对我自身的肯定。随着时间的增长，软件开发成为一种谋生手段。

——软件《闪电Flash播放器2004》作者 OliverLee

地点：家中。条件：一个房间、配置还不错的PC、为了视力才换的液晶、人体工学键盘（强烈建议同行们，编程对硬件要求不是太高，所以尽可能使用好的输入输出设备以及合适的桌椅，毕竟健康才是最重要的）。时间：没准，不过大部分业余时间全部被占据了。关系：辞掉了工作，生活悠闲多了，软件开发时间也充裕了。随之而来的就是温饱问题了。呵呵，还好从朋友公司可以接到一些单子做，所以温饱也解决了。快乐：得到用户的认可。

——软件《阿达连连看》作者 顾方

我的看法是：首先还是为了获得注册费用才开发，然后在开发过程中产生兴趣，有订单时兴奋，用户购买后提出问题时产生责任，然后继续修改完善，周而复始，自然乐在其中。

——软件《排课大师XP》作者 谢洪发

编写兔子尾巴CD压缩器还是去年，学业压力不是很大，每周回家都看看资料，提高自己的能力，顺便完善软件；可是现在马上就要高考，根本没时间更新了。毕竟学业为主，编程只是业余爱好。生活中有了自己的软件，有人喜欢它，自己便很高兴很满足了。自从有了自己的收入，买DVD看也可以光明正大了:)……

——软件《兔子尾巴CD压缩器》作者 兔子尾巴

电脑开发当然是在家里进行，机型是属于退休留用型。平时不但要自学考试，还得用大量的时间精力来进行软件开发、更新、在线服务和处理一大堆邮件。说实话真的很累，比上班还累，收入可能只有上班的一半。

那为什么不去上班呢？很简单，上班是给别人卖力，终究是别人的。自己开发软件，就是带自己的孩子，孕育、培养到成熟。可能它长大了不一定能报答你，但自己能从中体验到无穷的乐趣和成就感。所以虽然累点，却还乐此不彼地继续着……

——软件《小蒋上门》作者 蒋正欣

专为你的网站打造



高兴，软件“Google关键字搜索排名查询”的开发者，已过而立之年的他，目前在北京一家软件公司从事开发工作。和很多共享软件作者一样，高兴也并不是计算机科班出生，主修专业是生物学，最近正在研究网络信息搜索的二次加工处理技术。

“搜索引擎提供的是原始信息，在这个原始信息之上进行提取加工得到二次加工信息。”目前二次加工技术都比较难，高兴想开发一种普通用户也能使用的工具。开发Google排名软件的契机是因为自己手头上有几个网站正在制作，所以对网站的排名机制产生了很大的兴趣。在网站制作过程中，高兴发现了一个比较迷惑的问题：访问量上去以后排名却下降了。“搜索引擎如何决定网站内容关键排名的规则并没有公开，所以就有很多不确定的答案。”所以高兴决定简化这个查询过程，给各网站的站长提供一个好工具。

我们在高兴的网站上找到了数十种正在同时开发的产品。对于这种多产品的开发，高兴有自己的看法：“在使用电脑中经常冒出各种奇思怪想，会忍不住想用程序去实现。因为有些做起来并不难，所以做了不少小软件。”高兴提到一个更重要的原因，他开发软件主要还是兴趣而不是赚钱。“如果做软件就是为赚钱，也许会一门心思扑在一个项目上。”

我们最感兴趣的是，高兴还在网站上请了一个法律顾问。“这是为了更好的发展，维护作者和用户的权益，同时也可以让大家对网站增加一些信任感。”高兴笑道。

高兴现在的成绩是：每月的注册用户约50个，月收入平均在2000左右，在国产共享软件界来说应该不错了。而且高兴告诉我们：用户其实并不像想象中的那样大多是坏脾气，有些人打电话或发邮件都非常客气。而在作者能力范围内，能解决的问题一定会努力去解决。



编者按：2005年“应用心得”栏目作了一定的调整和改变。最近一段时间小编收到了大量来自读者朋友的反馈信息，有热情赞扬也有中肯批评的，小编在此表示感谢并力争将栏目越办越好。

本期推荐文章

用Outlook 2003巧妙发送“群发”邮件

■江苏 王志军

我们知道，如果需要在Outlook 2003中向多个对象发送邮件，那么只需在指定收件人时用分号输入多个邮件地址或使用抄送方式即可；假如对象较多，可使用通讯组方式实现群发，不过无论是采取哪种方式，给人的印象都不是太好，毕竟看起来不是太礼貌，我们可使用联系人进行邮件合并，这是一个为大量分发的邮件标签、信封、套用信函、分类、电子邮件或传真上添加姓名和地址的过程，既可实现邮件的批量发送，又使每位收件人收到邮件时不会有“垃圾邮件”或产生不重视的感觉，特别适用于企业发送商业邮件。

第1步：编辑联系人列表

为了方便操作，建议首先在Outlook 2003中编辑联系人列表，这可采取多种方式，或者手工键入，或者从Outlook Express、Foxmail等其他软件文档中导入。

第2步：编辑邮件

为了保证邮件合并功能正常工作，我们必须使用Word 2002或更高版本。首先当然是在**图1**中键入相应的邮件内容和设置格式，然后打开“邮件合并”任务窗格。



图1

第3步：选择收件人

很显然，我们应该选择“电子邮件”作为文档类型，这样可将电子邮件发送给一组人，点击两次“下一步”按钮，进入“选择收件人”这一步骤，**如图2**所示，由于我们已在Outlook 2003中完成了联系人列表的创建工作，因此这里可选择“从Outlook联系人中选择”项，接着在**图3**窗口中选择所有需要接收邮件的收件人名单，最后点击“确定”按钮返回邮件合并向导。

如果收件人地址保存在文本文件或Excel工作表中，那么这里应该选择“使用现有列表”项。



图2

第4步：插入合并域

现在，在邮件文档中插入相应的合并域。首先请将插入光标定位到邮件中域内容应当出现的相应位置，**如图4**所示，这里我们在邮件的最前面插入“问候语”，这样Word 2003会根据收件人的信息自动显示相应的问候语，例如“张先生”、“赵小姐”，不过请注意，这里我们并不需要插入收件人的电子邮件地址。



图3

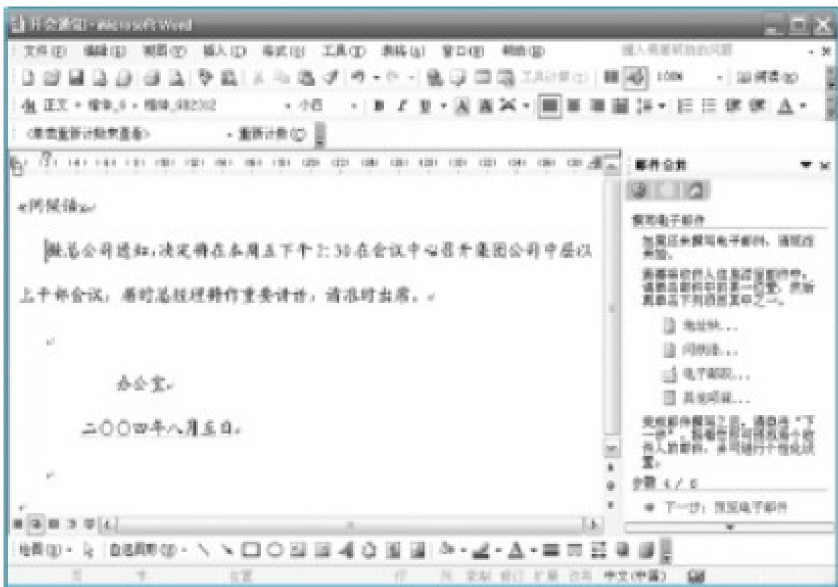


图4

第5步：合并邮件

点击“下一步”按钮，Word 2003会显示预览内容，如果没有什么错误的话，确认后会根据联系人列表中的邮件地址自动合并所有邮件并放入Outlook 2003的发件箱，然后就可将这些特殊的邮件发送出去了。

靓照做桌面，壁纸天天换

■山东 阿@



图1

你对数码相机已驾轻就熟多时了，于是你有多幅得意靓照，欲将之作为电脑桌面壁纸，而且为求常换常新，每次更换壁纸时，都得手动重新设置，颇麻烦。该怎么办呢？那就请微软出品的“壁纸自动换”帮忙吧！

一、软件的安装

壁纸自动换（Slide Show）是微软提供的一个免费的桌面增强工具，其汉化版下载地址是http://www.pnonline.net/UploadSoft/2004112217395524.rar。将下载的文件解压后，直接执行其中的程序文件DesktopShow.exe，选择“安装”（**如图1**）即可将其集成于“显示属性”中，真不愧是微软的产品啊！

二、壁纸天天换



图2

安装完毕，在桌面空白处单击右键，再单击快捷菜单中的“属性”，打开“显示属性”对话框，你一定发现比原先多出一个“壁纸自动换”选项卡吧！切换到该选项卡，并选中“开启桌面壁纸自动换”复选框，然后在“图片”下指定保存靓照的文件夹作为壁纸自动换的图片目录，同时在“频率”下将“更换一张新图片的间隔时间”设置为1天（**如图2**），单击“确定”按钮。

至此，一切OK，以后每天开机你就会欣赏到不同于昨日之靓照，心情不错吧！还等什么，还不赶快试试？

奇门遁甲

Ctrl+Z的另类撤消

■山东　牟晓东

众所周知，Ctrl+Z组合键可在文本处理软件（比如Word或记事本）中完成撤消的功能，但笔者在一次整理硬盘文件的过程中却意外地发现了它的撤消功能竟延伸到了文件剪切领域！当你把某些文件/文件夹剪切（Ctrl+X）再粘贴（Ctrl+V）至一新文件夹后，忽然发现操作有误想恢复回去时，按一次Ctrl+Z就行了，真是方便！

其实，Ctrl+Z的另类撤消不仅适用于剪切粘贴，如果是复制粘贴的话也一样有效。只不过此时会弹出一个“确实要删除XXX吗？”对话框（不管你是否选中回收站的“显示删除确认对话框”设置），直接点击“是”就可以了。

此法在Windows 98/2000/XP中试用均通过。

用浏览器挂QQ

■山东　牟晓东



图1

现在的QQ对于“纯聊”的朋友来说，实在是浪费“资源”。特别是QQ推出等级制度后，很多朋友都开个QQ挂着，什么也不聊，看QQ白占着资源又实在不爽。要想两全其美，现在只要你用的是Maxthon这款IE外壳浏览器就OK了。

作为Maxthon的一个插件，QQmax只有610kB大小，很适合那些聊天不是很多或挂QQ的朋友使用，先到http://ahgansky.vip.sina.com/qqmax.rar下载插件，然后解压到Maxthon安装目录里的Plugin文件夹里面。启动Maxthon，就会提示有新插件，选择后在浏览器右边就可看到登录窗口，要是没有，可点“查看”→“侧边栏”→“QQmax”（参见图中注1）。输入QQ号和密码后就可使用了！

在Friends Online（在线好友）或Friends Offline（不在线好友）中双击好友（参见图中注2），就可聊天了（参见图中注3），并且支持QQ表情。软件还提供基本的QQ功能，如查看好友资料、更新好友资料等，分别点击在右上角的功能按钮就可实现！另外还有上下线提示哦！（参见图中注4）

别人的QQ要是显IP版的话，会显示什么呢？看看吧，“WAP上网”！（参见图中注5）这下子，又可小炫一把喽！

MiniOCR，截取屏幕文字更轻松

■山东 ZT

截取屏幕上的文字其实并不困难，著名抓图软件SnagIt就有“文字捕获”功能，只可惜捕获到的文字版式过于混乱，因此实用价值不是很大。另外，如果你安装了MS Office 2003，还可借助新增的“Microsoft Office Document Imaging”组件，对包含屏幕文字的屏幕截图进行OCR识别，这样得到的文字虽然在版式上比较规范，但必须安装一款体积庞大的商业软件。最近，笔者找到一款完全免费的OCR软件——MiniOCR（下载地址是http://www4.skycn.com/soft/15933.html），它专为识别屏幕上的小字号文字而设计，识别率大大胜过扫描仪附送的那些商业OCR软件。

首先，我们需要把屏幕文字截取成图片。抓图推荐用SnagIt，如果你不愿意多安装一款软件，也可直接按键盘上的PrintScreen键，再打开“画图”粘贴。图片保存格式可用BMP、JPG或GIF3种。

然后打开MiniOCR，它的主界面**如图1**所示，单击“打开图像文件”选择刚才截取的图片。对于“段落切分”这个功能，虽然软件帮助中说该功能可“擦除图像区域，……提高图文混排页面的识别效果”，但笔者实验后却感觉它的实际用处并不是太大。因为如果文字排版比较规范，例如那些既无法选取也无法打印的加密PDF文件的截图，由于原文档的段落划分非常明确，因此没有必要再重新进行“段落划分”；而对于真正图文混排的屏幕截图，例如网页等，软件的划分效果却又十分不佳，因此一般情况下可直接跳过此按钮。

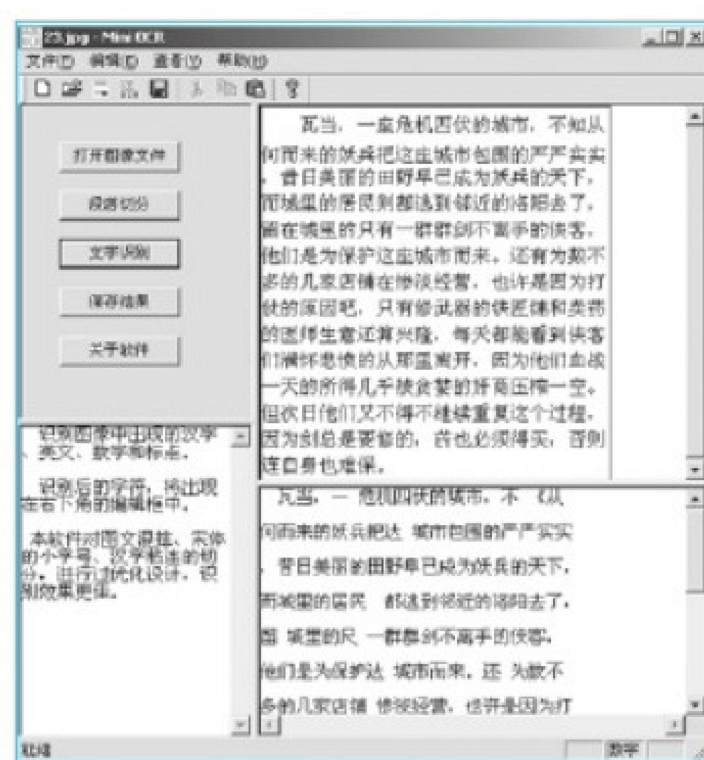


图1

也许有朋友会问了，如果要对网页截图进行OCR，那该怎么办呢？笔者的建议是通过抓图软件只截取包含文字的有用部分，对于SnagIt，可在“输入”→“形状”中选择“手绘区域”或“多边形”，画出截取范围即可。

再单击“文字识别”，等待一段时间（长短视文本长度而定）后即可识别完成。任何一款OCR软件的识别率都不可能达到100%，MiniOCR自然也不例外，对照界面右侧的上、下部分，我们可直接修改识别错误的文字，校正完成后，单击“保存结果”即可输出TXT文件。

笔者多次实验，发现它对已打印输出再通过扫描仪扫描得到的文本识别效率很差，因此如果想数字化纸文件，还是老老实实用商业OCR软件吧！

给Word右键菜单武装奇异功能

■辽宁 小乔

在利用Word进行文档处理的过程中，大多数需频繁使用的功能我们都可通过工具栏上的快捷按钮或是右键菜单来迅速调用，但仍然有相当一部分功能需要通过菜单来层层展开，才能找到相关的操作命令，如页面设置、字数统计等。其实，我们完全可将“页面设置”、“字数统计”这样的常用功能集成到鼠标的右键菜单中，给我们的操作带来很大的便利。



图1

一、给鼠标右键武装“字数统计”功能

1.启动Word，点击菜单栏的“工具”→“自定义”选项，这时会弹出“自定义”对话框。

2.点选“自定义”对话框中的“工具栏”选项卡，在其下的下拉列表框中找到“快捷菜单”选项，在其复选框中打上一个✓，**如图1**所示。这时，Word界面中会出现“快捷菜单”工具栏。



图2

3.接着，点击“命令”选项卡，在“类别”下拉列表框中点选“工具”选项，拖动右侧“命令”窗格中的滚动条，找到“字数统计”选项**如图2**所示。

4.用鼠标左键将“字数统计”选项拖动到第二步中我们显示出来的“快捷菜单”工具栏的“文字”按钮上。不要松手，稍停一会儿，会弹出一个下拉菜单，继续拖动“字数统计”到“文字”子菜单中的合适位置后松开鼠标左键，如放到“剪切”的上方，**如图3**所示，这样较为醒目。

5.最后，“关闭”自定义对话框即可。好了，现在让我们点击一下鼠标右键试试，看一看右键菜单中是不是出现了“字数统计”选项，**如图4**所示，而且功能和菜单栏的“工具”→“字数统计”命令一模一样。



图3 图4

二、给鼠标右键武装“页面设置”功能

1.参照上述方法调出“自定义”对话框和“快捷菜单”。

2.点选“命令”选项卡，在“类别”下拉列表框中点选“文件”选项，在“命令”下拉列表框中找到“页面设置”选项。参照上述方法用鼠标左键将“页面设置”选项拖动至“快捷菜单”工具栏的“文字”下拉菜单的合适位置即可，这里不再赘述。

三、给鼠标右键武装“打印当前页”功能

在Word中，可利用工具栏中的打印按钮快速启动打印功能。但在默认情况下，Word的打印范围是当前文档的全部页码范围，即使使用菜单栏中的“文件”→“打印”功能，启动Word的“打印”对话框，其默认的页面范围仍然为“全部”。但在实际工作中使用Word打印时，我们大多情况往往需要的是打印当前页。因此，每次打印时，都要调出“打印”对话框，然后选择“当前页”选项再打印。偶尔忘记选择该项时就会打印出全部页面，既烦琐又可能造成不必要的浪费。现在就让我们给鼠标右键武装一个“打印当前页”功能，当需要打印“当前页”按钮时，通过右键菜单即可快捷调用。

1.启动Word，点击菜单栏的“工具”→“宏”→“宏（M）”选项，弹出“宏”对话框。

2.在“宏名”文本框中输入宏的名称“FilePrintCurrentPage”，在“宏的位置”下拉列表框中选择“所有活动模板和文档”选项。注意：必须选择“所有活动模板和文档”选项，以便在任何时候都可使用这个宏。

3.点击“创建”按钮，进入Word宏编辑状态。在要“Sub FilePrintCurrentPage”和“End Sub”之间，录入以下内容，**如图5**所示：

```
With Dialogs(wdDialogFilePrint)
.Range = wdPrintCurrentPage
.Show
End With
```

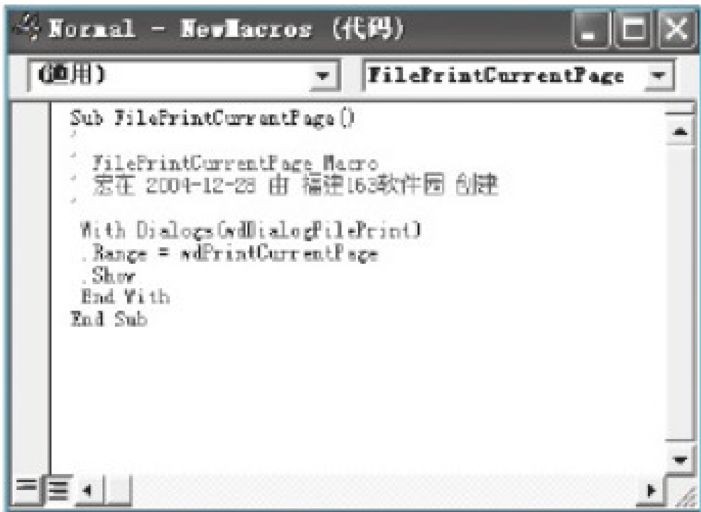


图5

4.录入完毕，经检查无误后，保存并退出VBA窗口，返回Word窗口中。

5.在Word窗口中，点击菜单栏中的“工具”→“自定义”命令，弹出“自定义”窗口。

6.在“自定义”窗口中点击“命令”选项卡，通过拖动“类别”列表框右侧的滚动条在“类别”列表框中打到“宏”选项，这时在“命令”列表框中就会列出当前可用的宏，**如图6**所示。如果你已定义了很多的宏就从中找到上面我们定义的“FilePrintCurrentPage”。

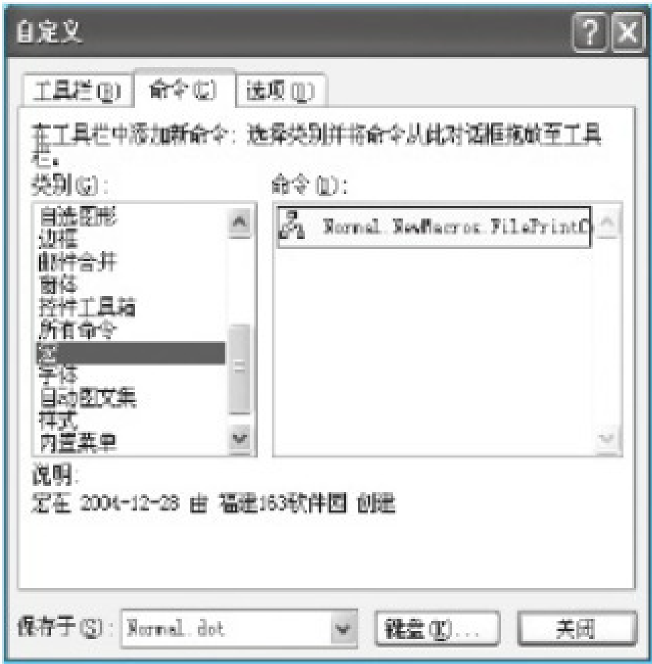


图6

7.依照前面的方法，用鼠标拖动“FilePrintCurrentPage”宏到“快捷菜单”工具栏的“文字”下拉菜单的合适位置即可，这里不再赘述。

8.这时，Word右键菜单中就会增加一个名为“normal NewMacros.FilePrintCurrentPage”的选项，以后通过点击该选项即可打印当前文档的当前页了。不过，该项目名称不太符合我们国人的使用习惯，现在让我们再来为其改改名。在其上点右键，在弹出的右键菜单中选择“命名”，在其后的文本框中输入“打印当前页”即可，**如图7**所示。

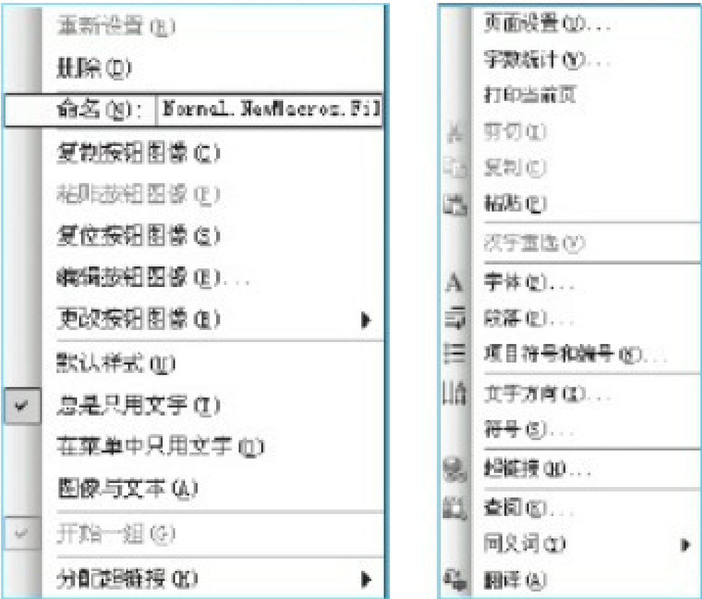


图7　图8

好了，最后让我们来看一看效果，**如图8**所示。笔者在此只起到抛砖引玉的作用，你可通过与上述相类似的方法将许多实用的功能添加到右键菜单中，这样我们处理起文档来定可事半功倍。

快速寻找BT种子

■安徽 李红

目前BT下载很时尚，作为一种全新的资源共享方式，BT可让你快速获取各种资源。BT下载需要你先找到种子，然后才能下载种子所描述的实际文件。用过BT的朋友都知道，找BT种子不容易，需要你到各个不同网站论坛“翻来覆去”寻找几个小时，因此很不方便。下面是快速寻找BT种子的技巧，能帮助你解决此类问题！

一、使用软件来搜索BT种子

有些BT软件本身就集成了搜索种子功能，你可利用它们来查找种子。例如你在比特精灵（BitSpirit，下载地址是http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=15504）主窗口右上方的搜索框中，输入查找关键字，然后按回车，就会打开“BT@china联盟”网页，找到符合条件的种子。



图1

还有一些专门搜索BT种子的软件，能自动到各大BT网站上搜索种子，然后向你返回搜索结果。例如BT搜宝（下载地址是http://dl7.mydown.com/soft1/200412/btbaby.zip）可收集国内许多大型BT网站的种子数据。在软件中点击“更新资源列表”，即可将各大BT网站的最新数据下载下来（**如图1**），然后按照综艺、影视、游戏、动漫、音乐等进行分类，方便你查看和寻找种子。

如果你想用BT搜宝快速找到种子，可在网络上或本地数据库中搜索。进入“搜索BT资源”标签页，在网络搜索“关键词”下的输入框中（**如图2**），键入要搜索的目标关键词，然后点击“开始搜索”按钮，你就会从网上找到很多包含此关键词的种子，它们将在右侧的窗口中全部显示出来，然后你选择一个种子，用鼠标双击它，就会自动下载种子文件，下载完毕后，就会自动启动BT软件下载该种子包含的文件了。


图2

二、使用BT搜索引擎搜索种子

众所周知，传统搜索引擎（例如Google、百度等）可从网上搜索新闻、图像等，但是却不能查找BT种子，于是提供“BT下载”种子资源的网站纷纷涌现，包括一些大型网站也都开辟了相应的“BT下载区”。此外，网上还出现了一群专搜BT“种子”的网站（即BT搜索引擎），如果你想从网上快速找到需要的种子，建议使用这些BT搜索引擎。下面我们就来介绍当前著名的BT搜索引擎。


图3

1.BT守望者BiTower（http://www.bitower.com）

这是国内BT搜索引擎元老，也是最大的BT搜索引擎，它在“种子”收集和更新速度上都是首屈一指的！只要你在搜索框中输入关键字（**如图3**），然后按回车即可执行搜索。


图4

2.BT特工（http://bt.igdbol.com）

BT特工搜索引擎（**如图4**）号称“互联网上最快的BT种子搜索工具”，它支持简繁互搜，目前收集了62万多种子，拥有的BT种子齐全、搜索速度飞快是它的优点。

3.无忧BT搜索引擎（http://www.51lookfor.com）

无忧搜索引擎每隔一个小时，就从其他著名BT下载网站自动收录BT种子下载链接，然后按类别、名称、发布日期、目前种子数进行索引，只要你在搜索栏输入关键词后回车，即可很方便地找到种子（**如图5**）。输入关键词时要注意，发布日期格式为yyyy.mm.dd或mm.dd，月份或日小于10的，都要在前面加0；种子数取值范围是0到999，大于999不被当作种子数。


图5

4.哎哟搜索ioou.com（http://www.ioou.com）

哎哟搜索引擎（**如图6**）是一个公益性的全自动智能中文搜索引擎，也是BT爱好者不可缺少的好伙伴，不但可搜索BT种子，还支持网页搜索，只要你在搜索框中输入关键词，直接按回车键，就会自动找出相关的BT种子和网站。

哎哟搜索引擎过滤了网上一切不良信息，从网上自动收集健康的网站并存入其数据库，为国内广大网民特别是少年儿童，提供了一个洁净的搜索信息工具。


图6

5.无哩头娱乐网BT下载（http://bt.ep8.net/）

大型的BT种子搜索引擎。该网站对网友提供的BT种子，按照影视、综艺、游戏、音乐、软件、其他进行分类索引（**如图7**）；首页提供了热门关键字搜索，本周下载排行，总下载排行榜，让你对当前热门BT下载一目了然。

它还支持你上传种子，你可把自己制作的BT种子添加到该站搜索库中，方便别人搜索下载。另外，它还提供了无哩头BT数据同步更新程序，能免维护自动获取该站的数据更新，方便你复制该站。

6.5See视点（http://bt.5see.com/）

这是一个专门搜索影视类BT种子的搜索引擎（**如图8**）。它从其他BT网站收集BT种子，分为中华影视区、欧美影视区、日韩影视区、动漫影视区、其他影视区、BT论坛区，收集的BT种子每天更新，首页还有每天和每周排行榜。如果你想通过BT下载影视节目，建议你先用该引擎搜索BT种子。

7.俺要BT（http://bt.ayxz.com/）

又一个专门搜索BT电影种子的搜索引擎（**如图9**），假如你用上面的5See搜索不到需要的BT电影种子，可试一试用它去查找。


图7


图8


图9

给WinXP设置一个启动警示窗口

■四川 小明

你想在电脑启动时弹出一个提示窗口吗？给使用你电脑的人一点提示或警告，让他们小心地使用你的爱机。其实在WinXP中就有这样的功能设置，它是在“安全设置”里面的，下面我们就来设置一个。

1.进入控制面板下的“管理工具”，然后打开里面的“本地安全设置”，选择“本地策略”→“安全选项”，在右面的策略中找到“交互式登录：用户视图登录时消息标题”和“交互式登录：用户视图登录时消息文字”（如图1）。

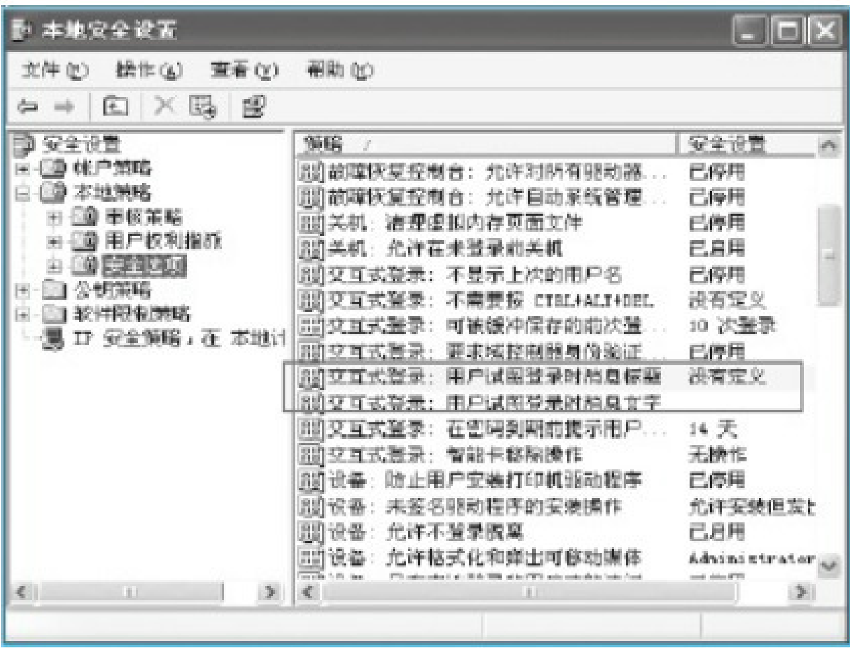


图1

2.先双击“交互式登录：用户视图登录时消息标题”，然后在弹出的对话框中设置弹出窗口的标题（如图2）。

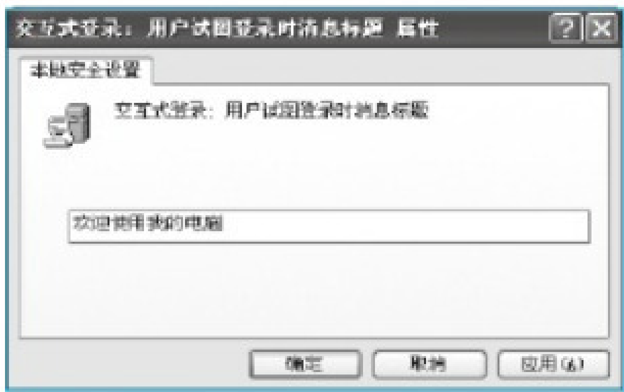


图2

3.然后设置“交互式登录：用户视图登录时消息文字”的对话框中设置弹出窗口内的文字（如图3）。



图3

最后确定设置的内容后，再重新启动一下系统，这时就会在登录之前来弹出这个提示窗口，窗口中的内容就是你刚才设置的哦。

巧用Excel排考生座位号

■安徽 屠志成

学校里大考小考不断，对于像我们学校这样一个年级动辄十几二十几个班（年级人数超过1000）的学校来说，组织一次正规的大型考试是一件很不容易的事。为了端正考风，保证考试的严肃性，学校要对学生实行班级交叉混合、单人单桌考试。首先遇到的问题就是怎样把这么多班级里的这么多人比较均匀地分散到各个考场去。笔者借助Excel，参照高考随机编排座位的方法，较为轻松地解决了这个问题。过程如下。

一、分班录入名单

新建一个工作表，把Sheet1设置成标题，依次是“班级”、“姓名”、“随机数”、“考号”的工作表，按班级顺序录入学生名单。如果已有带班级编号的学生名单，那就再好不过了，复制后粘贴过来就行了。

二、用随机数排序

把光标框定位到“随机数”下的单元格，输入函数“=RAND()”（默认是返回一个大于零小于1的随机数，函数不加引号），回车。然后把光标框定位到这个单元格，双击光标框右下角的黑色方块，Excel就会自动填充随机数，直到名单的最后（如图1）。把光标框定位到随机数所在列的任一单元格，单击工具栏上的“升序”或“降序”按钮，原先分班排列的名单就按随机数的大小排列了，班级的顺序被完全打乱。如果怕不够乱，可多点几次“升序”或“降序”（如图2）。

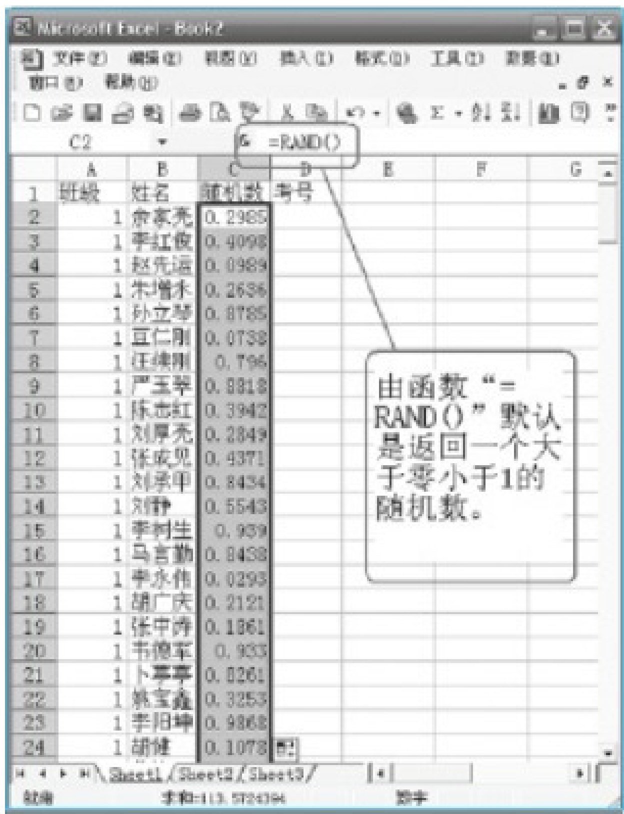


图1



图2

三、编制考生座位号

为了便于学生找到考试所在的教室，在编制考生座位号时，可采用5位数来编号：前3位是教室的编号，假定有203、206、305、401等15个教室；后两位是考生序号，如一个考场40人，可编为01～40。

现在把光标框定位到“考号”下的第一个单元格，



图3



图4



图5

输入20301，回车，在下一个单元格输入20302，然后选定这两个单元格，向下拖动光标框右下角的十字手柄，手柄旁会动态显示光标框到达的单元格的编号，当显示20340时停止，这样203考场的座位号就编好了（**如图3**）。其他考场座位号的编制依此类推。一个年级上千人的座位号，不到10分钟就可编完。

四、分班打印座位号

考生座位号编完之后，当然是打印并张贴出来。张贴年级总表固然必要，但分班打印由班主任拿到班里去——交待更为重要，毕竟有些学生比较粗心，交待不到会出差错。

把光标框放到有数据的任一单元格，点“数据”菜单中的“排序”，在打开的“排序”对话框中，“主要关键字”选“班级”→“升序”，“次要关键字”选“考号”→“升序”，确定。这样座位号将按班级分开，班级按从小到大的数字顺序排列；班级内部座位号又按考场分开，考场内又按从小到大的数字顺序排列。整个表格头绪清楚，一目了然（**如图4**）。

从“文件”菜单中打开“页面设置”对话框，在“页面”选项卡中设置好纸张大小。再切换到“工作表”选项卡，单击“顶端标题行”后的红色小箭头，然后单击选中“班级”、“姓名”等所在的列的列标，两次回车，就确定了打印时每页都会有这一列的标题（**如图5**）。选中包含第一个班级所有数据的区域，从“文件”菜单中选择“打印区域”→“设定打印区域”（**如图6**）。单击工具栏里的“打印”图标，这个班级的座位号就打印出来了。其他班级的座位号也照此法打印，为了提高效率，可边打印边设置下一个班级，这样各班的座位表就会连续打印出来。



图6

注：在打印阶段，“随机数”已没有作用，可隐藏或删除这一列以节省打印成本。

让SnagIt捕捉的图像自动打包

■天津 戴洪玲

写文章要图文并茂，这就少不了屏幕抓图，还要把捕捉的图像和文章正文一起打包。利用SnagIt和WinRAR可使捕捉的图像自动打包到压缩包中，从而省去了手工压缩的麻烦。

1.添加WinRAR程序：执行SnagIt，把“捕获设置”中的“输出”设置成“程序”，单击后面的“输出属性”按钮，打开“输出属性”中的“程序”标签，单击“添加”按钮，出现“添加程序”窗口，单击“要运行的可执行文件”后的按钮，找到并设置成WinRAR.exe，在“显示名”后输入“打包到RAR”，“参数”则输入“a -ep F:\Text\img.rar "<CaptureFilename>"”（不包括最外层引号，其中F:\Text\img.rar为压缩包的存储路径，可自行修改），“确定”之后回到“输出属性”窗口（**如图1**），在“选择要输出到程序”中选中“打包到RAR”。



图1

2.为捕获的图像设置命名方式：在下面的“文件名”中，有两种命名方式供选择——询问文件名和自动文件名。如果选择了“自动文件名”，单击后面的“选项”按钮，可设置文件名的命名格式。

3.设置图像格式：单击“输出属性”窗口中的“图像文件”标签，在“文件格式”中选择好图像的保存格式。单击“确定”按钮回到SnagIt的主界面，这时“输出”已设置为“打包到RAR”了。

这样，用SnagIt捕获的图像会自动添加到F:\Text\img.rar压缩包中，当一篇文章所需的图像捕捉完毕，可将该压缩包移动到其他文件夹内，然后再继续捕捉图像，Img.rar压缩包又会自动建立。

一句话技巧

众所周知，Windows复制、粘贴的快捷键分别为Ctrl+C和Ctrl+V，不过这显然是为习惯右手握鼠标、左手待命于键盘的用户专门设计的。如果你左手用鼠标，这快捷键就怎么用怎么别扭。解决的办法是这样的：当你左手使用鼠标时，用右手按Ctrl+Insert组合键等同于Ctrl+C（复制），而Shift+Insert则等同于Ctrl+V（粘贴）。

山东 牟晓东

编者按：这几期栏目一直在连载《爱与黑的边缘》，但我们似乎没有机会接触现实生活中真正的黑客。这次本文作者终于联系上了一位比较高调的黑客，一起来看看。

■刀鱼工作室 秋鸟

门户网站被黑的始末缘由！

前段时间，腾讯QQ的服务器出现问题，造成近3个小时无法登录，直到最近几天，笔者的QQ还是不太稳定，这在以前是从来没有的事。对此，腾讯的解释是“电源故障”，但网上却流传是黑客攻击所致。无独有偶，2005年刚开始没几天就突然听说网易、新浪被黑，笔者吓了一跳，连忙跑到金山毒霸信息安全网（http://db.kingsoft.com/c/2005/01/04/166020.shtml）和天天安全网http://www.ttian.net/news/show.php?id=1293查看。果然，这名黑客虽然没有更改网站主页，但却留下了自己的QQ号码。



看来这是个比较高调的黑客，于是笔者通过QQ与他取得了联系，而他的QQ昵称就是“职业黑客”……

笔者：你好，我是一名记者，可以接受一下我的采访吗？

职业黑客：呵呵，当然可以，刊登也没什么关系。

笔者：能先简单介绍下自己吗？

职业黑客：男，28岁，国内一知名大学毕业，现正考研中，至于我是哪里人就不用说了……

笔者：没关系，我想确认的是，前段时间国内知名门户网站新浪、网易部分页面被篡改是你个人所为吗？

职业黑客：我们是属于一个地下形式的组织，唯一可以透露的一点是组织有国外友人的参与。

笔者：你们为什么选择知名门户网站的部分页面进行篡改，是出于兴趣爱好，还是另有其它商业目的？

职业黑客：怎么说呢，一半是为了宣传自己，一半则是为了商业目的。

笔者：那你们为什么又黑了“黑色海岸线”呢（又一黑客网站）？以前有过节吗？

职业黑客：不是，那个，那个，汗……只是为了怕人家说我们没技术，只能黑那些商业网站，所以就拿同行的网站来开刀证明一下。

笔者：前段时间，网上流传腾讯服务器遭受黑客攻击导致大面积瘫痪的事情是怎么回事，是你们攻击的？

职业黑客：腾讯被攻击的事情我们知道，但不是我们，而是另一个组织做的，但我们不屑与他们为伍，而且我们也不想搞那么大。我们的原则是尽量不作破坏。（**编者注：**采访对象观点并不代表本杂志观点）

笔者：你指的不破坏就是只在页面上进行“活动”？

职业黑客：挑战大的网站可以证明自己的实力，那次篡改新浪，网易部分页面纯粹是为了炒作自己，并不存在商业性质。我们也试过白宫的网站，以前还行，不过后来对方补了漏洞，安全防范也更变态，所以就没办法了。

笔者：那你们的组织不会只为了兴趣而存在吧？

职业黑客：兴趣是主要的，不过利益还是不可避免的。我们的原则是尽量不碰那些正规的、合法的网站和服务器。

笔者：你公然留下自己的QQ号码，难道不怕承担法律责任？

职业黑客：怎么说呢？怕还是会怕的，但是目前比我们猖狂的人多得是。自从留下QQ后，向我示威的人倒不少。

笔者：就目前这方面的情况，说说你的看法吧。

职业黑客：其实有很多内幕的，你进了这个圈子就会明白，现在的网络都很黑暗。大多数是在打法律的擦边球，国内有人挂马赚了几百万，天天住五星级酒店，他才19岁……

笔者：挂马是什么意思？

职业黑客：挂马就是通过IE漏洞，在网站的代码里插入非法代码，使浏览者进而下载指定的木马并执行，然后就被种了木马。

笔者：最后，还有什么要对广大读者说的吗？

职业黑客：没什么好说的，只是希望大家不要再玩什么挂马之类的不法行为，不要触犯法律，不要碰国内的网站，不要太狂，低调高手多的是，当然本人是个例外，哈哈……

后记

以上是笔者和这位黑客的部分交谈记录，他有没有真正的技术笔者不好说，但这事无疑给各知名网站的管理员敲响了警钟。通过交流，我们也可以看到，商业利益的巨大诱惑是这位黑客行事如此高调的真正原因，而他提到网络黑暗的看法虽然偏激，但却在某种程度上反映了当前中国的网络环境，网络的安全问题从来就没有简单过。

编者按：美国影片《亚瑟王》中提到的梅林到底是何方神圣，为什么《哈利波特》中有巫师国际联邦梅林勋爵士团，而且还有用梅林胡子制作的霍格沃兹学校秘密地图？就让我们通过《亚瑟王》来聊一聊历史和文学中的神秘巫师——梅林！

网上的《亚瑟王》

■广东 GZ

正如三国的刘关张，日本战国的织田丰臣，中世纪的亚瑟王和圆桌武士同样是英国乃至整个西方文艺创作的源泉，相关的影视作品层出不穷。不过新片《亚瑟王》仍不免让人再跌眼镜，温柔王后吉娜薇（Guinevere）竟然化身为全身菘蓝、双眼兔红的亚马逊女战士，这恐怕没有多少人想到吧？不过最让人疑惑的是，梅林（Merlin）居然是森林部落的智者首领，这样的他还会是个伟大的巫师吗？假设现在作个调查：谁是最著名巫师？梅林也许会排到第三位，之前则很可能是甘道夫以及哈利波特，后二者借着小说和影视风头正劲。但梅林仍是故老相传的西方巫师（Wizard）之祖，后辈提及都要尊称一句“大法师”（Archmage）。事实上神秘的梅林无处不在，Windows XP有梅林查询助手，Photoshop有梅林彩蛋（如图1），这些都是梅林经典传世的魔法师造型。但这位尖帽宽袍、缀星携杖的白须老者，会比菘蓝首领梅林（如图2）更加真实吗？是的，梅林也许就是这个模样，因为他很可能是一个德鲁伊（Druid）。

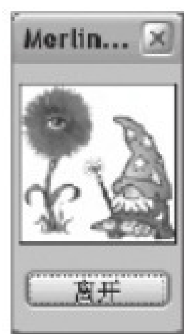


图1


图2



图3

网址1：http://www.bartleby.com/61

网址2：http://cb.kingsoft.com

知名词典American Heritage Dictionary第三版印刷本（网址1）具有完全在线版本形式（如图3），并且提供免费的查询服务。词典的使用极为简单，只要在页面的搜索框内填入欲搜索的单词，点击搜索就能轻松获知该词的发音、解释以及词源等等，其词源解释对于了解英语文化的发展有极大帮助。该词典共收录有大约35万个单词、3.4万个应用实例、500多种使用注释和新修订的词源附录，被Amazon.com称之为“编辑选择的参考工具”，是专业英语工作者必不可少的重要工具，具有极高的权威性。以上当然是纯粹的英语词典，可能会在阅读上带来一些困难，也可以寻找一款英汉在线词典作为阅读的补充，例如金山词霸（网址2）。两者搭配之下，英语词汇的寻根问祖自然得心应手。

德鲁伊

网址3：http://www.ireland-china.com.cn/embassy/aeljs/aeljs.html

网址4：http://enyaonline.myrice.com/enyasky/

网址5：http://www.trzj.org/index.htm

网址6：http://www.cndkc.org/

公元前5世纪至公元1世纪，欧洲处于罗马征服时期，凯尔特人散居在高卢、不列颠、爱尔兰、小亚细亚和巴尔干半岛，被罗马人称为蛮族。罗马人信奉的是基督教，而原住民自己的土著宗教则是神秘的德鲁伊。德鲁伊教在母系社会就已形成，当时只允许女性参加，进入父系社会后男性才逐渐进入教团。德鲁伊的神官祭司被称作Gwydd：一种是被称作Der-Wydd并可干预部族政治活动的高等祭司，也叫作德鲁伊；另一种被称作Go-Wydd的权力较低的低等祭司，也叫作奥瓦德（Ovate）。此外祭司们又被统称为巴德（Beirdd或Bards），因此最终形成三个等级：高级的德鲁伊，中级的特权巴德，下级的奥瓦德。梅林（Merlin）一词原本是德鲁伊教中巫师的泛指，他们从事与自然界精灵沟通交流、预言以及占卜等工作，最初由女性专任。不过在基督教进入不列颠之后，梅林开始被描述成一个具体的人物，成为以强大的法力辅佐亚瑟王的传奇巫师。

尽管古凯尔特人散居在英伦岛以及欧洲大陆多处，但是凯尔特文化一脉相承者却非爱尔兰莫属。事实上许多人心中的凯尔特人即为爱尔兰民族，因此了解爱尔兰文化是接近凯尔特文化的一个捷径，而凯尔特文化则可能是解开中世纪湮没历史的一把钥匙。爱尔兰共和国驻华使馆的官方网站（网址3），对于爱尔兰文化历史等方方面面有系统详细的介绍，是初步了解爱尔兰民族文化的一扇重要窗口（如图4）。爱尔兰一直力图复苏古凯尔特文化，并在多种文化领域，尤其是艺术领域取得了非凡的成就，例如近年来最著名的爱尔兰杰出艺人恩雅，其《凯尔特人》等专辑都承载了浓厚的凯尔特文化，不愧是爱尔兰民族音乐的瑰宝。“恩雅的天堂”网站（网址4）中记载了有关恩雅的一切，也涉及到了凯尔特文化的方方面面（注：恩雅本是凯尔特神话中的一位女神）。

图4

很显然，在原住民中拥有绝对支配性地位的德鲁伊教的势力已经遍及整个不列颠岛和高卢，再加上其过于隐秘的仪式，这些对来自罗马的征服者来说显然是个太大的障碍。因此在之后的岁月中，德鲁伊教以及有关其一切事物都被有计划地破毁，加之中世纪时知识和文字基本掌握在教廷手中，终使历史湮没于民间传奇，德鲁伊教的没落和消逝也就理所当然。

探索这段历史，我们就需要了解这些传奇。“天人之境”网站（网址5）是以西方奇幻文学为主题的网站，网站上收集了大量18世纪后奇幻文学，以及奇幻文学的各种资料。事实上其论坛的内容更加精彩，虽然缺乏系统性的整理，但是各种历史背景的资料却更加详尽，是喜爱西方奇幻文学者非常好的去处。“龙骑士城堡”（网址6）同样

图5

是西方奇幻文学网站，内容是以龙枪系列作品为中心的翻译和创作（如图5），你能读到未出版的奇幻文学翻译作品，以及奇幻名人的文字作品，例如朱学恒翻译的《指环王》。

梅林

网址7：http://www.oh100.com/art/wenxue/history/index.html

网址8：http://www.stonehenge.co.uk/about.htm

有关梅林的成文记载，始于14世纪，最著名的则属《圣杯传奇》。书中记载的梅林，其母亲是人类、父亲是魔王，具有恶魔的魔力和人类的善心。当时威尔士的弗第根王在Salisbury平原建造神殿，但是每次即将建成时神殿都会莫名其妙地崩塌。后来梅林利用他的透视能力看到了地基不稳的真正原因，并预言不列颠将征服威尔士。最终不列颠的约瑟王果然杀死了威尔士的弗第根王，而约瑟也就是亚瑟王的父亲。

文学和历史有着密不可分的重要关系，文学史几乎就是历史的缩影。因此，仅仅只是阅读的话很难真正去理解一本书，了解它的时代背景甚至比作品本身更加重要。“文学”网站（网址7）中收录的详尽的欧洲以及世界文学史令人叹为观止，是不可多得的文学资料网站，对于奠定基础的世界文学观、历史观大有裨益。

在约瑟王杀死弗第根王的当天晚上，梅林唱了一首魔法歌谣，从爱尔兰呼唤来巨大的石头，并在一夜之间于Salisbury平原上建成了鼎鼎有名的巨石阵（Stonehenge）（如图6），以此庆祝他的预言达成。再后来，梅林又施法搞出个“石中剑”的小花样，在一块石头中插入圣剑（Excalibur），并标上“Whoso pulleth out this sword from this stone and anvil is duly born King of all England”（从石中拔出剑者即为英格兰天命之王），结果这把剑最终把亚瑟送上了英格兰的王位。

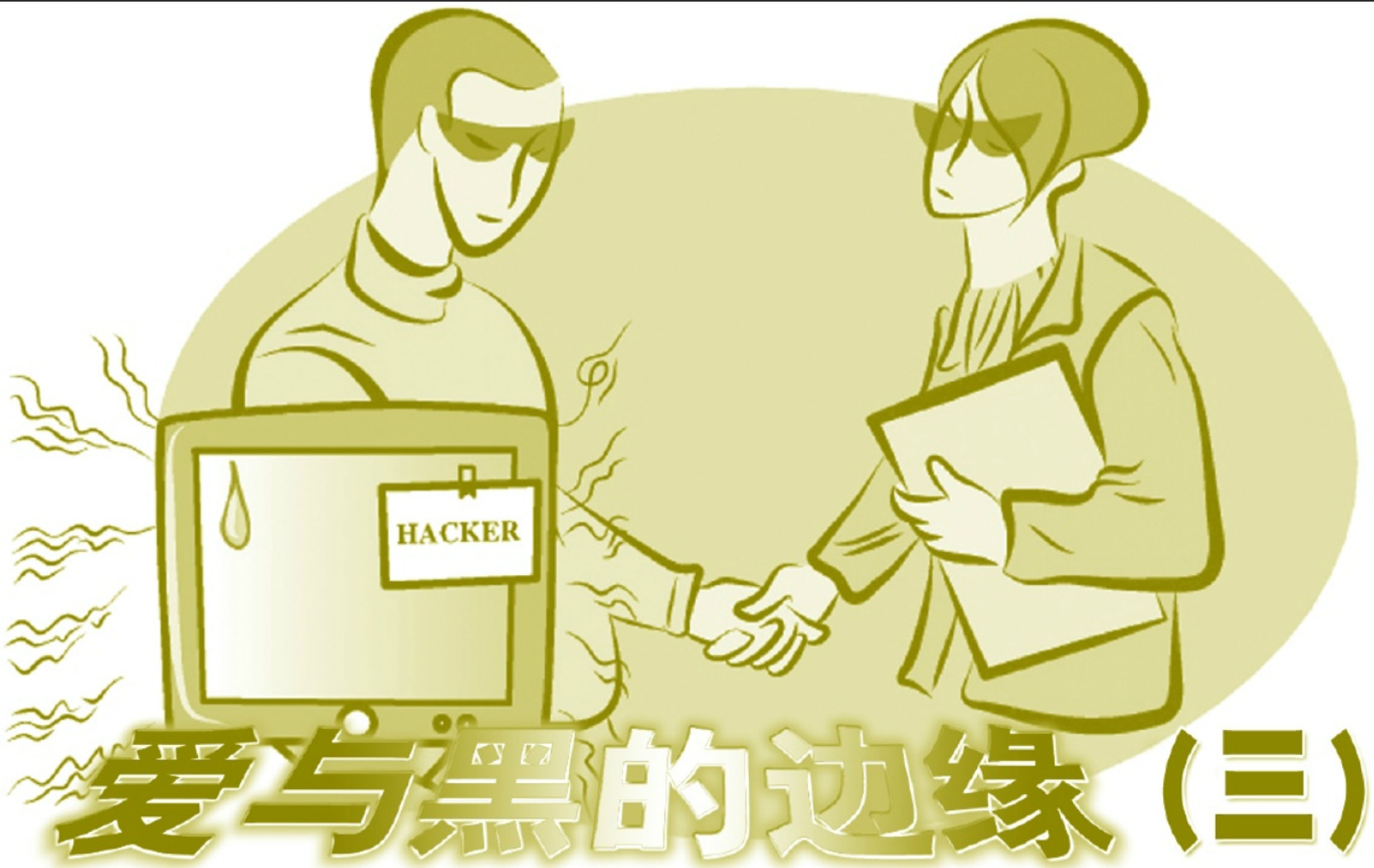
图6

英国巨石阵官方网站（网址8）中详尽介绍了有关巨石阵的历史、传说以及种种猜想，其中也包括巨石阵和德鲁伊之间可能的联系和故事，当然如何联系和发现巨石阵也是网站主要目的之一，有志在英伦一游者不可错过。英文困难者可见巨石阵中文简介网页http://www.lswgss.edu.hk/astro/Web/Content/Extra_Terrestrial/Stonehenge.htm，内容虽然简陋但也可大致了解巨石阵的风貌。

梅林之死

没有人知道历史上的梅林究竟是什么样子，神秘几乎就是他一生的写照，甚至包括他的消逝。有一种传说的版本说，梅林因为爱上一位名叫怡妙的湖中仙女而离开了亚瑟王，但因为梅林的法力非常强大，所以那位仙女逼他发誓不对自己使用魔法，才允许他和自己一起旅行。最后一直想要摆脱梅林的仙女欺骗他表演岩石穿行的法术，然后将岩石封印起来，梅林也就永远被困入其中（伯恩琼斯传世画作《被欺骗的梅林》：http://ccd.zjonline.com.cn/sjmh009.htm，如图7）。若想要更多地了解梅林其人，一定得看看1999年版英国影片Merlin，这是有关于梅林传奇的最具代表性的作品（Merlin网页：http://www.mov6.com/title/tt0130414/）。最后，我们不妨再回头看看游戏DIABLO中德鲁伊的造型，嗯，其实裓蓝部落的首领梅林要更多几分神似。

图7



爱与黑的边缘（三）

■贵州 冰河洗剑

编者按： 上期文章中一举成名的张剑不仅成了校园中议论的焦点，他的丰富经验还为他创造了不少和外面公司接触的机会，但姚雪和他之间开始出现了矛盾……

自从在上次报告会的入侵游戏竞赛中一举夺得大奖后，校园里秘密的黑客联盟“血色兵团”也找到张剑，邀请他加入联盟。加入“血色兵团”后，张剑俨然成了传说中的“黑客”，出现在现实的校园生活中。平时也常有些认识或不认识的人，好奇地向张剑打听神秘的黑客到底是怎么回事，甚至还有找张剑帮忙解决电脑故障、攒机子的，弄得张剑在飘飘然时也有些哭笑不得。

当然这一切也为张剑带来了机会，竞赛的主办者超星网络安全公司就在报告会后联系了张剑，邀请他到超星公司兼职。张剑认为这也是一个学习的好机会，所以毫不犹豫地答应了。最初他被安排在超星公司的安全检测部门，专门负责为客户检测网络中存在的安全漏洞，并提出相关的解决方案。

与张剑同组的是一位30岁左右名叫刘彬的男人，在互相认识握手的一刹那，张剑似乎感觉到了这位带着眼镜，显得文质彬彬的男人内心所潜藏的黑客激情与力量。大概这就是黑客天性使然吧，在黑客的这个圈子中，不需要太多的言语，黑客的共通之处早让他们彼此熟悉。

张剑得到的第一个任务是协助刘彬检测几家公司和学校的网站系统安全。“我相信你的技术”，刘彬带着充满信任的目光对张剑说，“给你两天时间，你能完成这几个网站的检测吗？”刘彬的信任让张剑毫不犹豫地点头答应。“我的大学生活即将开始新的一页！”张剑满怀希望地想着。

整个周末，张剑都窝在自己租的小屋里，全心投入网站安全漏洞的检测中……

对各个网站进行了全面的扫描后，张剑发现所有的网站都只开放了80、21、23等有限的几个端口，可以看出这些网站基本上没有开放多余的服务，而且系统也都打过补丁，没有什么系统漏洞。他再次对网站的各个网页进行了检测，发现这些网站都做得非常好，也不存在注入的可能性。该怎么办呢？没有了姚雪的鬼点子，张剑似乎迟钝了不少。“暴库！”这个念头突然一闪，张剑不禁大声叫道，“就是它了！”

一、暴库

1.暴库手段

如果得到了网站论坛的数据库文件，那入侵网站就不在话下了。暴库的通俗解释就是通过特殊手段使数据库路径暴露出来，这包括两种方式。

一种是使用论坛源程序默认的数据库存放地址或文件名，将数据库下载。以常见的动网论坛为例，它默认的数据库路径是位于论坛目录下的“data/dvbbs7.mdb”文件，因为.mdb可以直接下载，所以入侵者只要在IE中访问该文件就可以下载。

有一些网站的数据库文件后缀名为.asp，对于这类文件可以使用Flashget进行下载。还有的网站管理员为了防止数据库被非法下载，在数据库文件名中加入了一些特殊字符，例如“http://****/#user.mdb”等，由于下载时只能识别“#”号前面的部分，后面的字符将自动去掉，所以造成文件名出错，无法正常下载。这时候可以将“#”号换为utf8编码“%23”，提交“http://****/%23user.mdb”即可正常下载了。



图1

张剑挑选了其中的一个论坛（http://XXX/bbs/）作为测试目标，从论坛首页底部的“Powered By：Dvbbs Version 7.0.0”字样，可以知道这个网站中使用的是动网论坛，于是张剑将地址栏中的链接改为了“http://XXX/data/dvbbs7.mdb”，回车后出现了一个下载提示框（如图1）。“呵呵！没想到真猜对了！”张剑点击了保存，将论坛用户数据库下载到本地。

第二种方式

一些网站可能存在IIS二次解码暴库的漏洞，入侵者可以更容易地利用这个漏洞得到数据库的存放地址。例如某个网站中存在如“http://XXX/blog/more.asp?id=13947”的链接，入侵者如果用“%5c”代替地址中二级目录的“/”，在地址栏中提交链接形式如“http://XXX/blog%5cmore.asp?id=13947”，那么经过IIS的二次解码后，系统就会因为找不到数据库文件而提示出错，并在返回的错误信息中将数据库文件的物理路径显示出来（如图2）。图中显示信息中的“D:\homepage\Inc\database\useryyewuhj**twehdskjwewyt.mdb”即是暴露出的数据库路径，入侵者同样可以构造相应的地址下载数据库。

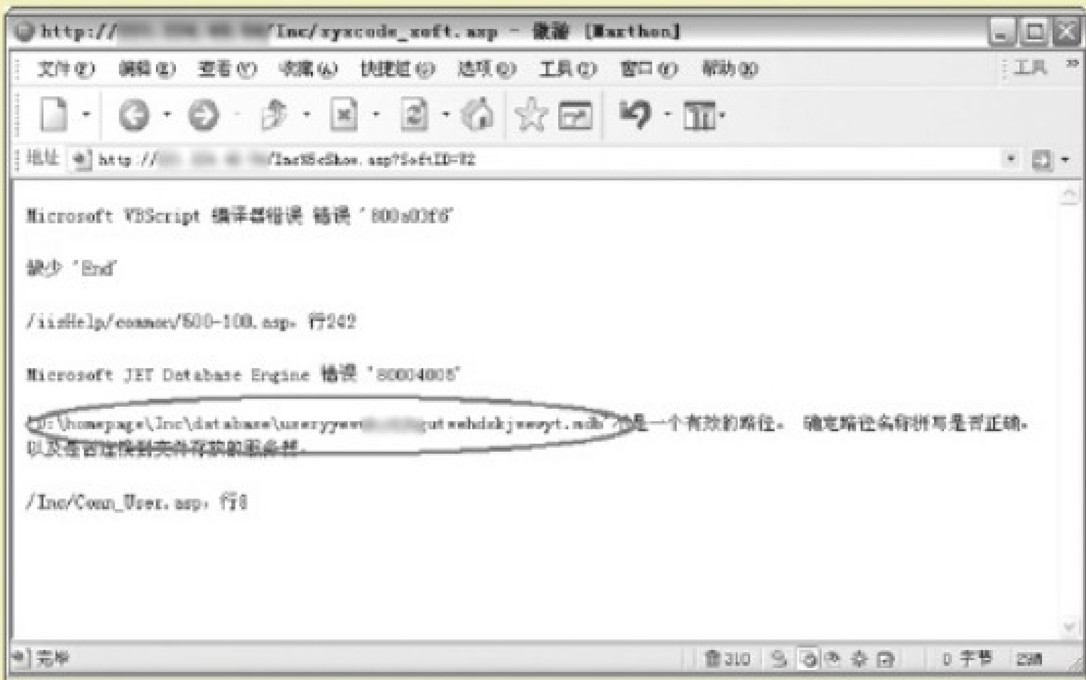


图2

2.暴库的防范

暴库技术之所以成功，是因为网站的IIS服务没有屏蔽错误信息，在数据库链接文件中没有加入容错代码。因此可通过设置IIS服务屏蔽掉返回的错误信息，或在“conn.asp”之类的数据库链接文件中，加入“On Error Resume Next”容错代码，就可以防止IIS服务暴露出数据库路径信息了。



图3

此外，还要禁止数据库的下载，最简单的就是在IIS管理器中进行设置：打开IIS网站属性设置对话窗口，选择“主目录”选项卡，点击“配置”按钮打开“应用程序配置”对话窗口（如图3）。点击“添加”按钮后，在“可执行文件”中输入“asp.dll”，在“扩展名”中输入“.mdb”；勾选“限制为”项，并输入“禁止”，确定应用后完成设置即可（如图4）。以后当入侵者企图下载数据库时，将会提示禁止访问。



图4

二、探宝数据库文件



图5

将论坛数据库下载后，张剑执行了一个叫作“辅臣数据库浏览器”的小工具，点击“打开数据库”按钮，找到刚才下载的“dvbbs7.mdb”文件，将文件调入（如图5）。在软件左侧栏中点击表名“DV_admin”，在右边窗口中即可显示此表中的数据内容。“DV_admin”表就是用来保存DVbbs论坛管理员用户名和密码的。可以看到其中有一个名为“tcgxg”的管理员，其密码为“6fe25**54ff06cfe”。由于密码是经过MD5加密的，因此需要将其破解以后才能以管理员身份登录论坛。

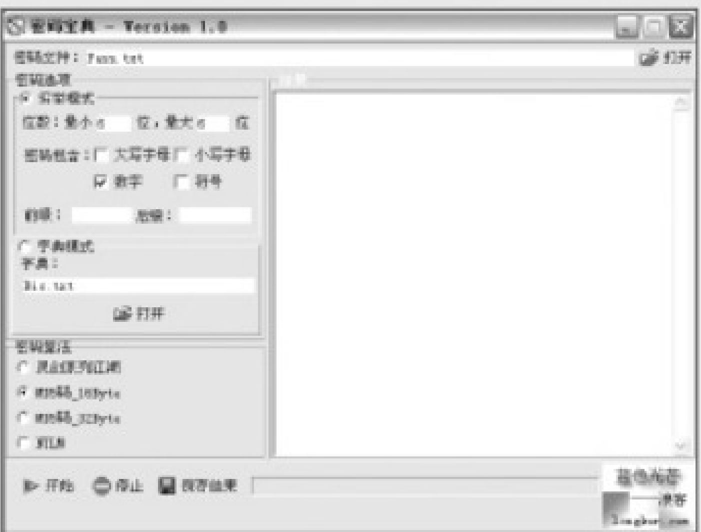
“辅臣数据库浏览器”是一个mdb数据库浏览工具，在使用时无需电脑上安装有Office或者数据库引擎，就可以直接打开浏览mdb数据库。如果下载来的数据库

后缀为.asp，需要先将其改为.mdb。



图6

暴力破解MD5密码的工具很多，张剑使用的是"MD5密码转换器"。执行程序后，在"加密密码"中输入数据库中查询到的密文"6fe25**54ff06cfe"（如图6），然后点击"字典还原"按钮即可。如果找不到正确密码，还可打开暴力破解程序（如图7）。在"密码选项"中勾选"穷举模式"，并设置要破解密码位数及密码中包含的字符类型，点击"开始"按钮即可开始破解。


图7

另类破解

当管理员登录过动网论坛后，会在论坛数据库中留下登录记录，记录中除了保存有管理员登录的IP地址及时间外，还保存有明文的用户名和密码！所以在刚才用辅臣数据库浏览器打开的数据库中，点击左边的"DV_LOG"项目，在右边的查询"字段名"里选"l_content"，在后面的"关键字"中填上"password2"，点击"查询"按钮，很快就找到了想要的结果（如图8）。在形如"username2=tcgxg&password2=760119&username1=tcgxg&Submit=%CC%E\D+%BC%D3"的字段中，"username2=tcgxg&password2=760119"就是管理员登录论坛后台管理页面时留下的用户名和密码记录了。


图8

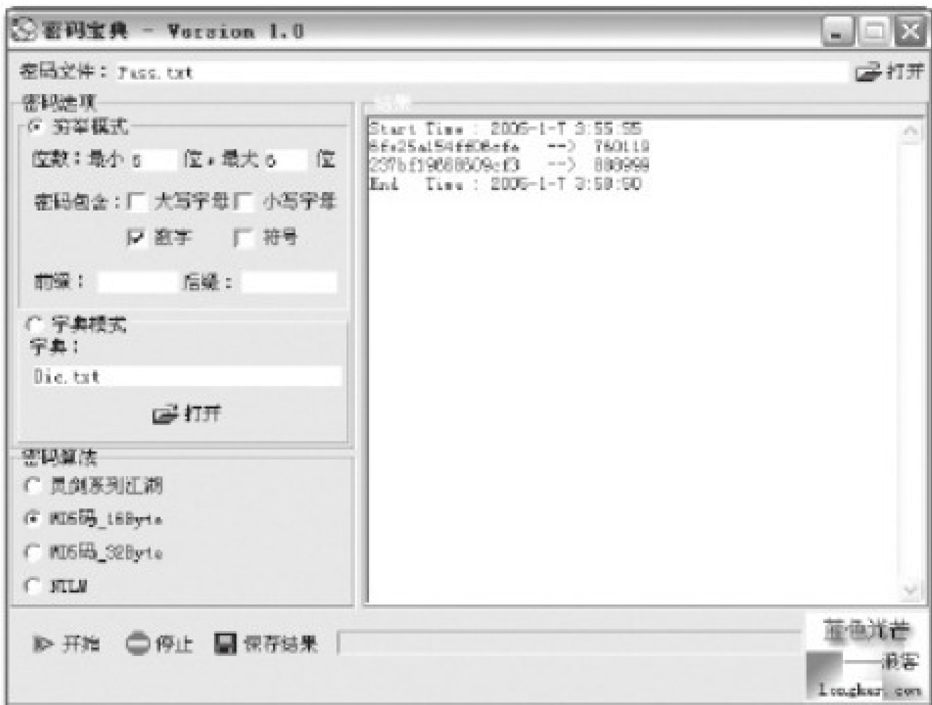

图9


图10

暴力破解的速度比较慢，不过最终显示的结果与张剑找到的密码一样，760119（如图9）。张剑用用户名"tcgxg"和密码"760119"成功地登录了论坛，并进入了后台的管理页面（如图10）。在DVbbs后台管理页面中有数据库备份功能，张剑采用了上次与姚雪在游戏中使用的同样方法，上传了一个ASP木马后门，并提升权限控制了整个网站服务器。

通过下载数据库、破解管理员用户名和密码的方法，张剑成功地入侵控制了好几个测试目标网站。不过在剩下的几个网站中，由于管理员对数据库进行了严格的防下载，因此无法使用同样的方法入侵。该怎么办呢？张剑陷入沉思中……

三、师兄

"砰砰——！"门外响起熟悉的"踢"门声，不用说，肯定是姚雪了。张剑这才想起这个周末要陪姚雪上街。

"张剑，快开门，我给你介绍个新朋友！"门外的姚雪急不可待地大嚷。这个野蛮的丫头，张剑无可奈何地摇摇头，起身打开了门。

门外是姚雪，还有一张俊朗而陌生的面孔。

"张剑，你好！久闻大名了，我是姚雪的师兄！"未待张剑开口，门外的男生微笑着已主动伸出了手。"张剑，上次的入场券就是师兄给我们的呢！"姚雪也在一旁热心地介绍着，"看看，你的大名都传遍校园了，师兄特意让我介绍你们认识呢！"

"哦，谢谢你，请进吧！"张剑似乎还未从沉思中回过神来，表现得有些迟钝。师兄面色有些尴尬，收回了伸出的手。

"不进了！我们一起上街吧！"姚雪对张剑的冷淡有些不满，"张剑，师兄说带我们上街到处逛逛，师兄对这里可熟悉了！"

"噢，我好忙，还有几个网站要测试呢，你们去吧，不用管我了！"张剑脑中只想着要测试的几个网站，哪有时间去逛街呢。

"不行！你不是答应过我的吗？一定得去！"姚雪气鼓鼓闹起了情绪。"人家都说了，有事情嘛，你和你师兄一起去不行吗？"张剑不知怎么也发火倔起了脾气。

"呵呵，姚雪，张剑今天有事就算了吧！我们俩去吧！"旁边的师兄微笑着劝阻姚雪，并对张剑说道，"好吧！张剑，改天我再来向你请教电脑上的问题！"

“无事献殷勤，肯定没安好心！”张剑心里暗想着。也不知为什么，他对姚雪的这个师兄没有什么好感，尤其讨厌他的微笑，好像很虚伪。送走了姚雪和男生后，张剑不再多想，继续沉浸在自己的网络世界里。

四、上传漏洞

两个小时后，张剑兴奋地拨通了刘彬的电话。

“刘哥，任务完成了！这些网站的安全存在着大问题，10个网站中，我已经成功进入7个网站的服务器，试验性地种植了木马后门……”张剑的话语中掩盖不住骄傲。

“好小子，没和我开玩笑吧？！告诉我你是怎么进入的？”电话中听得出刘彬有些吃惊。

“针对有些网站我用上传漏洞入侵的！”

“上传漏洞？”刘彬似乎有些迷惑不解。

“这怎么说呢？刘哥，你等一会儿，我半小时就到公司，向你报告我的测试结果！”张剑心中充满激动，挂了电话赶向超星公司。

半小时后，刘彬与张剑坐在一起，开始分析刚才张剑的入侵检测过程。

“这些网站都有文件上传功能，在这些文件上传功能中，都存在着安全漏洞。”张剑向刘彬解释道。“刘哥，你一定听说过前段时间闹得沸沸扬扬的动网文件上传漏洞吧！”

“嗯，听说过，但对原理不是很清楚！”刘彬毫不掩饰自己的不足。

文件上传漏洞的原理

在许多网站文章系统或者论坛中，提供了文件上传功能。但通常情况下，如果用户上传非法格式的文件时，如后缀为.asp的网页木马，系统将会提示格式不对并禁止文件的上传。但是由于网页代码中的文件上传路径变量过滤不严，因此出现了上传漏洞。入侵者可以通过工具更改与网站交换数据中的Cookie文件，构造特殊的文件后缀并骗过网页的检测代码，从而上传任意文件如ASP的网页木马等，渗透控制整个网站系统。

“在待检测的网站中有一个使用Dvbbs Version 7.0.0 SP2的动网论坛，我就是利用这个论坛的上传漏洞完成入侵的。”

“等等！”刘彬打断了张剑的话，“动网论坛的上传漏洞不是在SP2版本中早就补上了吗？怎么还能在这里利用这个漏洞呢？”

“呵呵！你注意到了吗，SP2版的动网论坛本身没有漏洞，但是这个论坛使用了大唐社区美化版的插件，在这个版本的插件中提供了一个软件上传的服务，在这里就可以利用上传漏洞进行攻击。也就是说，只要存在文件上传的地方，就有可能存在上传漏洞！”张剑也毫不谦让地当起了刘彬的老师……

接下来的几个小时，张剑和刘斌一起探讨了利用上传漏洞进行攻击的方法，不知不觉天已经黑了……

“不错，不错！想不到你能揪出这么一个隐蔽而危害性极强的漏洞！”听完张剑的检测报告后，刘彬兴奋地点着头，“你真是远远超出了我的估计，在网页脚本安全方面，我都要叫你一声老师了！”

刘彬用力拍了拍张剑的肩膀，“今晚吃火锅，我请客，咱哥俩好好喝上两杯！”

“好啊！”张剑痛快地答应了下来，能交上刘彬这么爽快的朋友，也是一件值得庆祝的事情……

五、晚餐

这顿饭吃得非常尽兴，张剑和刘彬谈技术，谈往事，谈以前的入侵经过，不知不觉已经喝了一箱啤酒。刘彬已醉得差不多了，张剑也头昏昏的。

“小兄弟，我想问你个问题”，刘彬带着醉意向张剑问道，“你觉得对你而言，黑客这两个字到底意味着什么？”

晕晕忽忽的张剑垂下头思考了一会儿：“对我来说，黑客是一种精神，自由、共享、突破、平等……”

“呵呵！”刘彬笑了，但声音中似乎有一丝悲凉，“看来你和我当初一样啊！”

“那对你来说，黑客又意味着什么呢？”张剑反问刘彬。

“意味着什么？”刘彬愣了一下，喃喃地低声自语，“意味着放弃，为了所爱的人……”

刘彬的脸上浮现出悲凉，张剑努力想听清他的话，这时刘彬突然高声说道，

“什么黑客，什么精神，现在的我，就只当它是挣钱的职业！哈哈！”

说完之后，刘彬拎起了一瓶酒，举到张剑的眼前：“来！咱哥俩今天不醉不归！为了你的精神——干！”

张剑也摇摇晃晃起来，将刚开启的一瓶啤酒一气干完……

“嘀嘀！”就在这时，刘彬的手机铃声忽然响起，接听电话后他的脸上微微变色。“兄弟，抱歉得很！今天刘哥不能再陪你喝了！家里有点急事得赶回去！”刘彬话未说完，已披上了外衣，“改天咱哥俩再慢慢喝！”从刘彬严峻的脸色中，张剑已经看出有重要事情发生。

借着酒意独自一人走在回校的路上，张剑此刻的心情颇好。晚风轻轻从脸庞吹过，痒痒的，像极了姚雪从身后悄悄蒙住双眼的感觉。张剑忽然想起了姚雪，回想上午对待姚雪的态度，似乎有些恶劣。“该给阿雪打个电话……”张剑拨响了姚雪的手机。

“喂？阿剑吗？”姚雪快乐的声音夹杂着喧闹的音乐声传过来，“你在哪啊？什么？我听不见你说话，我和师兄在校园后的一家卡拉OK唱歌呢！你要来的话，到了打我电话！”不待张剑回答，姚雪已挂了电话。

“又是她的什么师兄，我才不去呢！”张剑怏怏地合上手机，“这个傻丫头只知道玩，迟早被人骗！”张剑不知道该生谁的气，心里有些莫名的失落和郁闷……（未完待续）

网罗天下

■湖南 YU



宝石探险



坦克大战、俄罗斯方块这类游戏之所以能成为百玩不厌的经典，在于它们同时具备关键的两点：简单和深度。在Jewel Quest的迷你世界中，玩家可以找到同样富于变化的闪光元素，而且更多。游戏的进程围绕着一个考古学家对玛雅文明的探险之旅展开。如果英语OK，这个游戏对你来说就比较简单了，而且你还会在这个曲折剧情中找到许多乐趣。游戏本身的操作很简单，只需要用鼠标左键将相邻的两个古物交换位置，从而令3个或以上古物排成一线消除，由此来“挖”出底下的玛雅黄金，按这种方法挖掘出地图上所有的黄金就算过关，当然必须是赶在时限（由一个吐着长舌头的怪物来表示）结束之前。由于每个局面都充满着非线性的多元选择，玩家无法确立某个成功模式，而只能依靠自己的判断力、空间感、直觉等本能去面对挑战。下载版本提供的总关数超过了40个，难度也会随着布局的变化和出现无法移动的古物逐渐递增。每50000分就有一次游戏奖励机会，还可以连续接关，加上精致华巧的界面和中美洲情调的配乐带来的投入感，构成了又一个能让人不知不觉间就沉迷一个晚上的游戏。zone上共提供Jewel Quest在线和下载两个版本，在你读这段文字的时候，就有7000名以上的玩家正在上面“奋斗”呢。

地址： http://zone.msn.com/en/jewelquest/default.htm



映像点之域



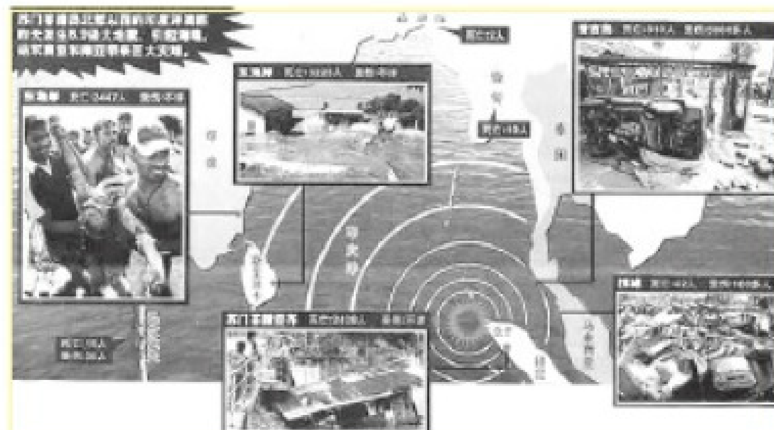
正如名字所显示的，pixel field充溢着奇妙的后现代主义气息，风格极简而新意盎然，我敢打赌它不同于你以前接触过的任何一款游戏，游戏中玩家需要控制一个既像水母又像卫星的红色自转体，移动到各个蓝色能量体边上，然后用自转体的“尾巴”将其消除来过关。控制移动的方式是使用鼠标左键点击前进方向，由于“水母卫星”以一种难以描述的古怪方式幅摆移动，而它脆弱的“尾巴”一碰到绿色障碍物或边界就会像玻璃一样碎掉，所以玩家得非常小心地进行操作。然而许多时候又有必要飞快地连点鼠标通过高速幅摆来穿越障碍物，可以确定的是，这绝对不是一款适合性急者的游戏，除此之外，玩pixel field不可或缺的是优异的空间感与真正的心灵手巧。

地址： http://www.ebaumsworld.com/pixelfield.html



印度洋海啸即时实拍

长期以来，电视、报刊、广播这些传统媒体在满足我们精神需求的同时，也拥有了巨大的影响力并逐渐成为大众生活的中心。然而从网上资讯传播的先锋模式Blog（网页日志）和Wikipedia（维基百科）在日前印度洋海啸灾难中发挥的作用来看，各种网上交流途径所构成的立体高速通路如果不是已经、也是即将推进传统信息传播模式发生本质性变化：Blogger在灾难发生后反应迅速，随即出现的“东南亚海啸网志”和“失踪者网志”等Blog不仅在报道、寻踪、捐赠等多方面大有贡献，还提供了不少第一手的目击者纪录；而Wikipedia则在数小时内即已建立了关于此次海啸灾难的条目，丰富的图片与翔实的相关背景资料一应俱全，可读性和深度都相当出色。值得一提的是，中文条目也随后很快亮相。下面的专题包括8个2004年12月26日海啸发生时游客用DV拍摄的视频录像，其中一个场景恰好能够反映整个人类对于浩劫的猝不及防——海啸发生时，一群游客还站在海边饭店的游泳池旁好奇地张望，几十秒钟后，滔天巨浪已经席卷而来淹没了那里的一切。



地址： http://happy.enet.com.cn/html/zhuanti139.html

《魔兽世界》MTV



有些时候可能你刚刚完成一件了不起的工作，也可能仅仅因为你走在路上看到了一个特美的女孩或者夕阳，就会感觉世界是如此之美好，回荡于胸中的清新空气让身体清爽得就像被洗涤过似的。而这正是我刚才静静领略这段《魔兽世界》MTV时所感受的：轻灵曼妙的女声一开始就像水晶般轻泻在听者心间，伴着主角骑着狮鹫的翱翔之旅，一个恢宏迤逦的架空大陆也随之展现。峡谷、森林、山峦、大海，一股奇异迷幻的情调覆盖在这一切之上，然而质感却呼之欲出的真实。此外，我真的没想到能在游戏中看到那样绚丽的天空，雾化效果和光调处理都几近无懈可击。这段名为"Jace in World of Warcraft"的MTV是由一个北美服务器上的玩家制作，毫无疑问，Voodoo Extreme和GameSpot等年度最佳游戏的殊荣实至名归，身为一个World of Warcraft上的玩家的确是一件很"WOW"的事情！

地址： http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=33324





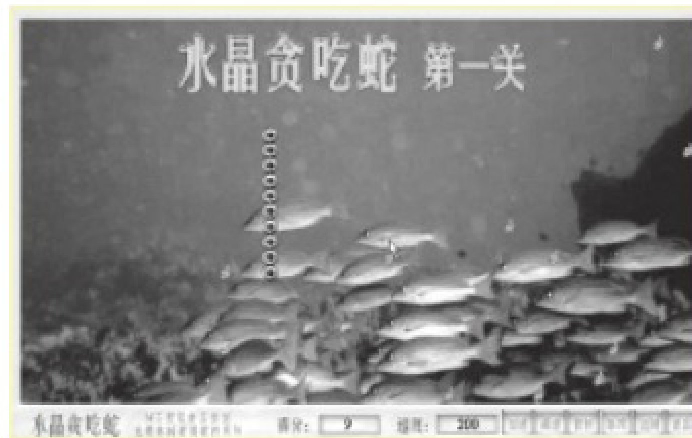
《遇见》之学生版

"有些雪不一定落在河里，有些风不一定会吹过你的脸"，这是一个对《向左走向右走》那种关于爱情与缘分主题进行再诠释的感情故事。它以学校为叙事背景，相信每个人看了或多或少都会有种似曾相识的亲切感。除了女主角Bbling叫人眼前一亮的秀气外，两位主角的演绎并没有给人太深的印象，传神的表演也仅在少数几个镜头中闪现，不过好在整个短片的基调本来就是青涩的。与质朴的表演相比，剧情的进展则可谓收放自如、颇具看点，而且随着故事的发展一点点地渐入佳境，仿如流淌在山间的小溪般清澈，起伏、闪回、高潮一应俱全。值得一提的是，除了开场白，全剧没有一句对话，充实起剧情的都是到位的细节处理。伴着孙燕姿磁性十足的歌声，来一趟温馨的感性之旅吧。

地址： http://down.91.com/soft_down.aspx?id=239309

水晶贪吃蛇

大家最熟悉的手机游戏可能还是其内置的"贪吃蛇"，尽管最初它还是黑白游戏，但总算是为手机游戏产业劈开一条血路。那PC上的"贪吃蛇"呢？作为PC游戏最初的经典和起源，它也不停地变化着。这是水晶贪吃蛇的1.6版本，不管是音乐还是其如水晶般华丽的音乐都会让你耳目一新，游戏提供了20种蛇身供你选择，进入游戏后的操作就不用我多说了吧。



地址： http://newbee.com.cn/soft/543.htm

劲爆车坛

像西部牛仔般单枪匹马地去拓荒，或像航海先驱向着未知的彼岸进发去寻找新世界一样，驾驭着交通工具去冒险的意念如种子般始终深植于我们心间。然而现代社会中绝大多数人的生活道路已然设定：学生、职员、老板……虽然扮演什么角色可以通过自身努力来选择，但剧本却早已写好。既然骑士靠着信念去实现理想和爱情的时代已经一去不复返，那我们对归属感的渴求就只好去寻找一些别的慰藉了。比如，一辆代表着行动力、属于自己的汽车。"有车爱车、无车想车"这话非常准确地描绘了时下大部分人的心态，下面这个视频专题就提供了涉及汽车方方面面的多元资讯，"车的华美、车的时尚、车的实用、车的优良"一应俱全。



地址： http://www.avl.com.cn/newtv/topics/jingbaocetan.html







让我们一起搭积木
——新学期攒机指南

■四川 老莱

春节过后，新的学期即将开始，很多准备在新学期攒一台电脑来用的中学生、大学生朋友，开始怀揣压岁钱规划起来。对于众多的“无机派”来说，拥有属于自己的电脑肯定是最大的梦想，这样就不用再去整夜泡网吧，不用再去蹭同学的机器，不用再购买一堆电脑报刊后只能纸上谈兵梦里生花了……

如何攒一台够用、好用的电脑是很多学生朋友最关心的问题。在本专题中，笔者带你走进这攒机“积木”的世界，让你也能按自己的想法攒一台满意的电脑（**编者注：**市场瞬间万变，文中价格仅供参考，以实际市场报价为准）。

兵马未动，情报先行——近期主流配件市场状况

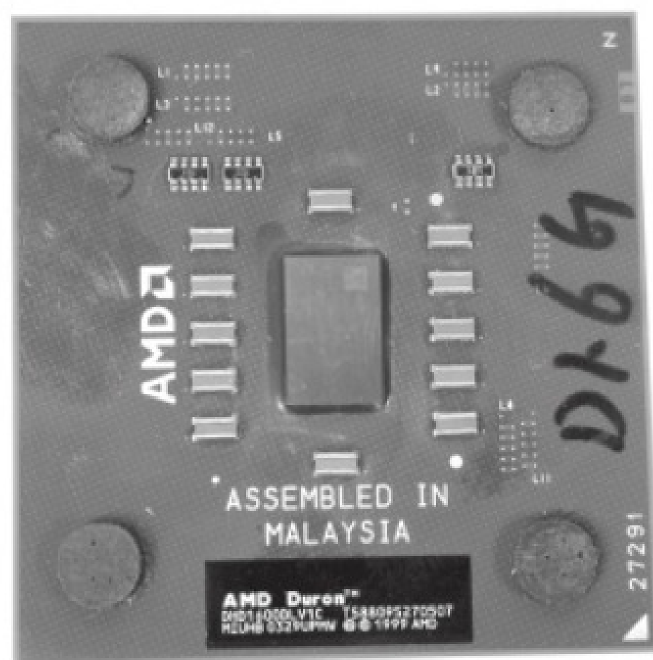
一、CPU

攒机前我们一般先选择一款合适的CPU，再决定用什么主板搭配。处理器种类繁多，“速龙、闪龙、毒龙”哪种更划算，P4C、P4E、赛扬4、赛扬D哪种更适合呢？

1.AMD篇

随着Sempron（闪龙）系列处理器的全面上市，AMD已将Athlon XP（速龙）和Duron（毒龙）产品线停产，但目前市场上还能买到Duron和Barton（巴顿）核心的Athlon XP处理器。

●新Duron系列



Applebred核心Duron 1.6GHz

新Duron（代号Applebred）有1.4、1.6、1.8GHz等几款，它和Morgan核心的前辈Duron一样只有128kB一级缓存及64kB二级缓存，但采用266MHz前端总线。

适合用户：L2 Cache容量的缩小会让Duron在办公软件性能方面受到影响，但其超频性能较强，发热量较小，仍是组装2000元级电脑的较好选择之一。

推荐：Duron 1.6GHz（散装），280元。

●Throton核心Athlon XP

Throton核心Athlon XP的外观跟Barton核心一样（其实就是屏蔽了256kB二级缓存后的Barton），某些Throton可打开被屏蔽的二级缓存，超频性能也很强。

适合用户：价格跟低频闪龙差不多，如能找到易超的货，还是很适合喜欢DIY的学生用户。

推荐：Athlon XP 2000+（散），365元。

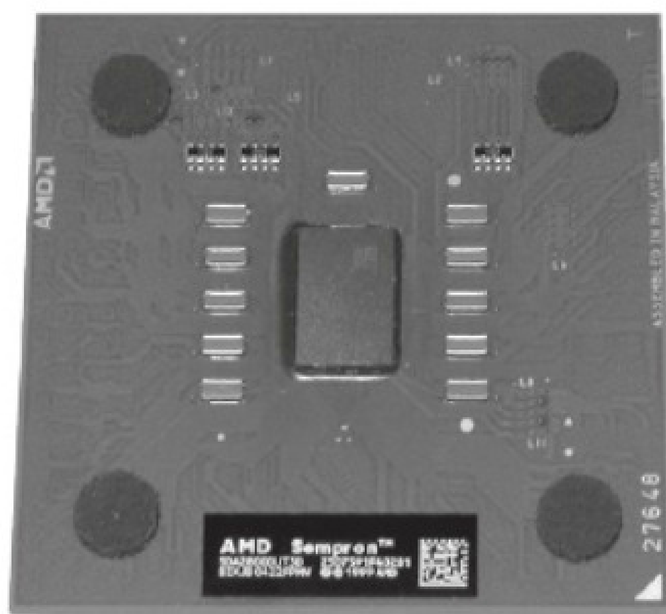
●Barton核心Athlon XP

Barton系列CPU具备512kB二级缓存，可大大提高应用程序的执行效率。

适合用户：如果市场上还能买到的话，非常能超的经典Barton系列是追求性价比读者的最好选择之一。

推荐：Athlon XP 2500+（散），600～650元。

●闪龙系列



闪龙处理器

闪龙有两个系列：Socket A平台的Sempron具备256kB二级缓存，相比Barton功耗更低，而其二级缓存比毒龙更大，性能更好。Socket 754平台的Sempron 3100+是K8 ClawHammer核心的简化版，只有256kB二级缓存，也没有64位处理能力。在1月中旬，Sempron 3100+与Athlon 64 2800+的价差仅为5元，除非其进一步大降价，否则并无价格优势。

适合用户：Socket A平台的Sempron很适合注重性价比的学生用户，且基本无打磨货。

推荐：Sempron 2200+，360元。

●Athlon 64系列

Athlon 64是K8系列中针对桌面平台的64位处理器，有两个品种：一种针脚数为754针，采用512kB或1MB二级缓存，只支持单通道DDR400，不支持SMP（对称多处理器）；另一

种为939针，有Athlon 64 3000+/3200+等型号，集成512kB二级缓存，内置双通道内存控制器。Athlon 64将接替Athlon XP主攻主流桌面市场。由于Socket 754 Athlon 64只拥有单通道内存控制器，而939针的产品可支持双通道DDR内存，性能强于前者。

适合用户： 想以最少的投入跨入64位平台的学生朋友首选Socket 754产品，而追求性能的朋友可选择Socket 939处理器。

推荐： Athlon 64 2800+ 754针（盒），960元；Athlon 64 3000+ 939针（盒），1330元。

2.Intel篇

随着P4E（Prescott核心P4）和赛扬D（Celeron D）系列处理器的批量上市，Intel也已逐步停产赛扬4（Celeron 4）和Northwood核心的P4 A/B/C。

●赛扬4系列

赛扬4是基于P4架构的最低端的处理器，其外频为100MHz，128kB二级缓存，有两款不同的核心：一种是Willamette-128核心，1.7/1.8GHz，电压为1.75V；另一种是Northwood-128核心，主频为2.0～2.6GHz等，电压为1.525V。由于后者价位与赛扬D相当但性能略差，建议入门用户优先选择前者，否则可直接选用赛扬D。

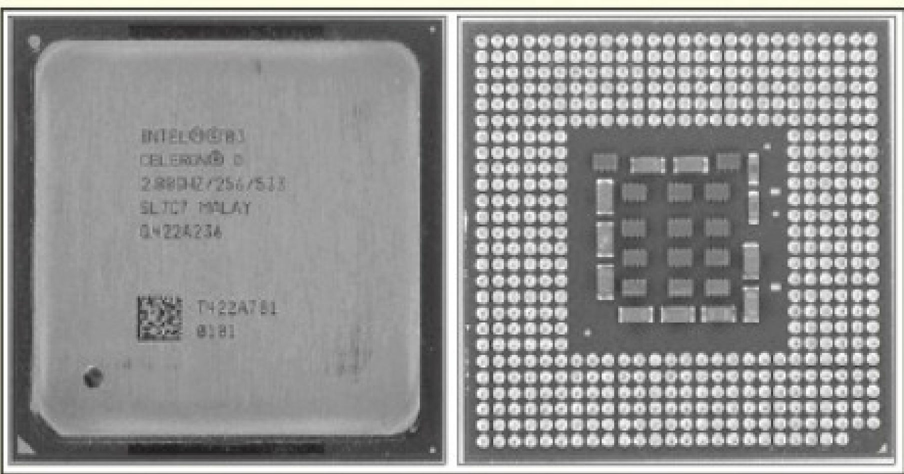
适合用户： 想以最少的钱组装Intel平台电脑的用户。

推荐： Celeron 1.7/1.8GHz（散），380/410元。

●赛扬D系列

目前Prescott核心衍生出的处理器有Celeron D和P4E，都采用0.09微米工艺。赛扬D外频为133MHz（FSB 533MHz），二级缓存256kB，比P4E便宜很多，性能却很接近。目前Socket 478的赛扬D编号和实际主频对应为315=2.26GHz、320=2.4GHz、325=2.53GHz、330=2.67GHz、335=2.8GHz等。

此外，最近Intel推出了4款LGA775接口的“J”版Celeron D，分别是325J（2.53GHz）、330J（2.66GHz）、335J（2.8GHz）和340J（2.93GHz），超频性能都很强。最早上市的330J售价为785元、335J为960元。



赛扬D处理器

适合用户： 赛扬D拥有不错的性能，它的出现让P4 A/B系列已无选择价值。对于想组建廉价PCI-E系统的朋友来说，LGA775接口的赛扬J是较好选择。

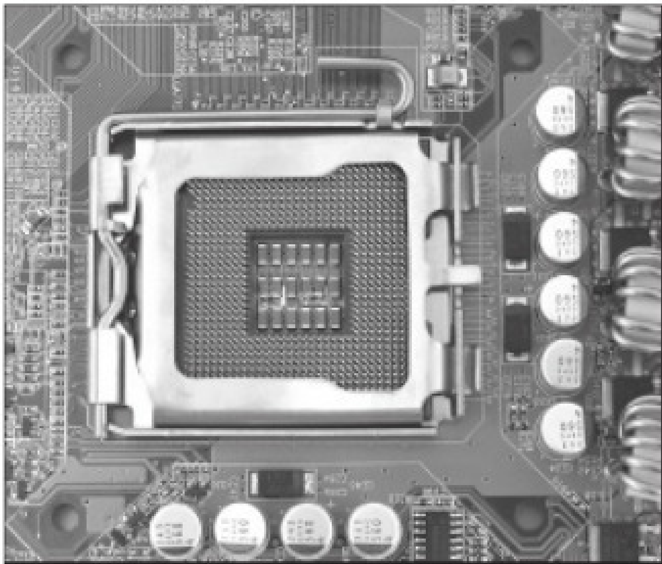
推荐： Celeron D 315（散），535元；Celeron D 320（盒），620元；Celeron D 330J（盒），785元。

●P4C系列

P4C系列采用Northwood核心，二级缓存容量为512kB，支持超线程技术（HT），800MHz前端总线。

适合用户： P4 C仍是目前P4平台中最具性价比的处理器之一，是中高档配机用户的最佳选择。

推荐： P4 2.4C（散），1040元。

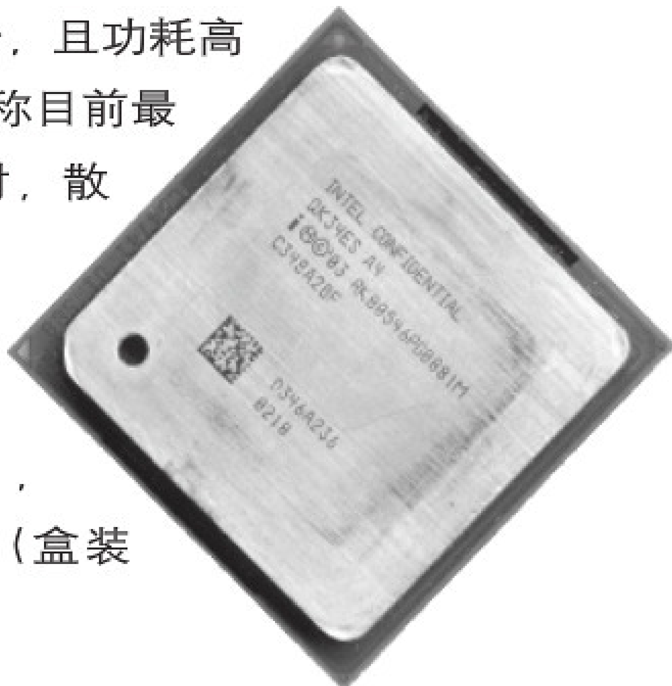

LGA755处理器插座

●P4E系列

同赛扬D一样，P4E也有478和LGA755两种接口，并有2.8E、3.0E、3.2E等型号。该系列采用Prescott核心，外频为200MHz（FSB 800MHz），1MB二级缓存。P4E系列的性能相对于同频率的P4C并没有明显提升，且功耗高达100W以上，发热量巨大，堪称目前最热的处理器。在选购P4E装机时，散热器是需要重点考虑的问题。

适合用户： 喜欢追新的中高档配机用户。

推荐： P4 2.8E（盒装），1450元；P4 520 2.8GHz（盒装LGA775接口），1280元。



P4E处理器

二、主板

1.整合主板

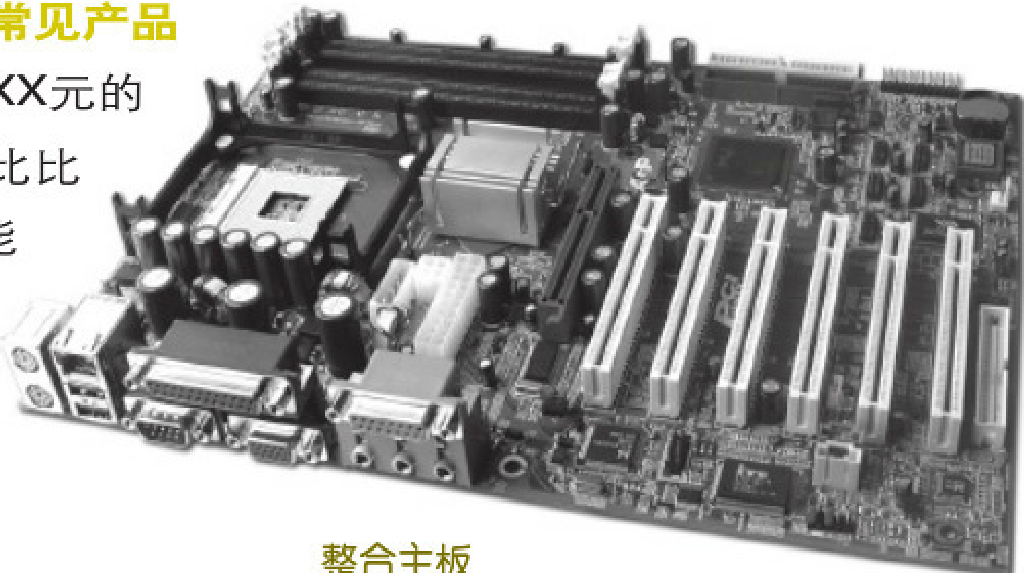
对于入门级用户而言，若资金不充足，可不急于购买独立显卡，而先用整合主板的集成显卡顶着。目前采用KM400/PM400/PM800、i845G/GE/GL/GV、i865G/GV、SiS651/741、SiS661FX等芯片组的主板均集成显卡，性能在TNT2～GeForce2 MX之间，基本能满足老一代3D游戏（如1.5版以下的CS）的需求，一般应用程序更不在话下。

像nForce2 IGP、ATI 9100IGP、i915G等芯片组的整合主板则能提供接近GeForce4 MX的显卡性能，已能基本玩转2004年前推出的主流游戏。即将上市的ATI RS400和RS480整合芯片组则内建RADEON 9600显示核心，性能更强，二三月份时便能买到相关产品了。

选择整合主板时一般建议考虑低价产品，否则直接用低价主板+独立显卡的方案更划算。

●Intel平台常见产品

虽然市场上2XX元的i845GL/GV主板比比皆是，但它们不能提供AGP插槽，升级不便，所以不推荐（不玩3D游戏的MM除外）。而常见具备AGP插槽的低端整合主板有：华擎GE PRO-M2（SiS650，355元）、华擎P4S61（SiS661FX，395元）、冠盟GMV266A（P4M266A+VT8235，390元）等。


整合主板

●AMD平台常见产品

支持Socket A平台的产品有：精英741GX-M（SiS741+SiS964L芯片组，360元）、华擎K7S41GX（SiS741GX+SiS963L，375元）、佰钰4PM800MNL（PM800+VT8237，450元）、丽台K7nCR18GM（nForce2 IGP+MCP，499元）、昂达RS350（9100 IGP+IXP300，499元）等。其中nForce2 IGP、9100 IGP主板可作为追求性价比的学生首选。以上整合主板都具备AGP插槽，以后可根据需要外接高性能显卡。

2.300元以下主板

目前市场上300元以内的产品挺多，像Intel平台的P4X266E、i845D、i845E、i845GL/GV、PT800等芯片组主板，AMD平台的KT266A/KT400A、SiS748、KT800/等芯片组对应的300元内低价主板。除杂牌产品外，低价并不完全等于低品质，这类产品之所以价低，一是与厂商的市场定位有关，二是由于主板芯片组更新换代频繁，随着新芯片组的不断推出，老芯片组的主板很快跌价。用这类主板搭配赛扬4/赛扬D、毒龙/闪龙组建低价电脑平台完全够用，性能并不比主流平台差多少。

●常见适合于赛扬4、赛扬D的产品有：捷波P4XFCU（P4X266E，270元）、倍嘉XP-P4I533E（i845E+ICH4，支持赛扬D，299元）、盈通PT800（PT800+VT8237，支持SATA RAID，299元）等。

●适合于毒龙、闪龙的主板有：倍嘉XP-K7V400（KT400A+VT8235芯片组，290元）等。

低价主板选购三要点：

1.对于整合主板来说，优先选择具备AGP插槽的产品，以利升级。
2.优先选择整合有6/8声道声卡、10/100Mbps网卡的产品，以绝重复投资。此外，需要RAID、IEEE 1394的用户也可选择直接配备相应功能的主板。
3.合理搭配，根据CPU的不同，要求所选主板能至少满足该CPU的功能，如P4C需选择支持800MHz FSB的双通道DDR主板，才能物尽其用。

3.300～500元主板

目前300～800元价位已能买到各品牌厂商主力产品，且功能也不错。其中300～500元已云集了目前几乎所有主流芯片组的产品，例如i848P、i865PE、PT880/KT880、nForce2 Ultra400等。

适合赛扬4、赛扬D、P4系列的主板有：

●3XX元的低价i848P主板是组建低价赛扬4、赛扬D平台的较好选择。常见产品有冠盟GMi848P（i848P+ICH5，390元）；此外奥美嘉、翼驰、翔升等厂商的同类产品，价格和品质都与这款主板相差不大。



i848P主板是赛扬D的好搭档

●要想在500～600元的价位上买到一款i865PE主板很容易，而4XX元价位的产品则较少。常见的有：硕菁SK-865PE（498元）、祺祥风行者6IA865pev3（499元）、冠盟GMI865PE-C（499元）等。

●SiS655FX+SiS964芯片组是与i865PE同级别的产品，其SiS964南桥支持SATA RAID。常见的有华擎P4S55FX（400元）和P4S55FX+（450元）等。

●要组建廉价Intel平台，VIA PT800芯片组也是不错的选择。它支持800MHz FSB，搭配VT8237南桥，支持SATA/RAID；该价位上支持双通道DDR400的PT880性能更好。常见产品有双捷PM800（399元）、升技VI7（410元）、华擎P4V88（PT880，395元）、隽星PTV880AL（PT880、495元）等。

适合于Athlon XP、闪龙系列的主板有：

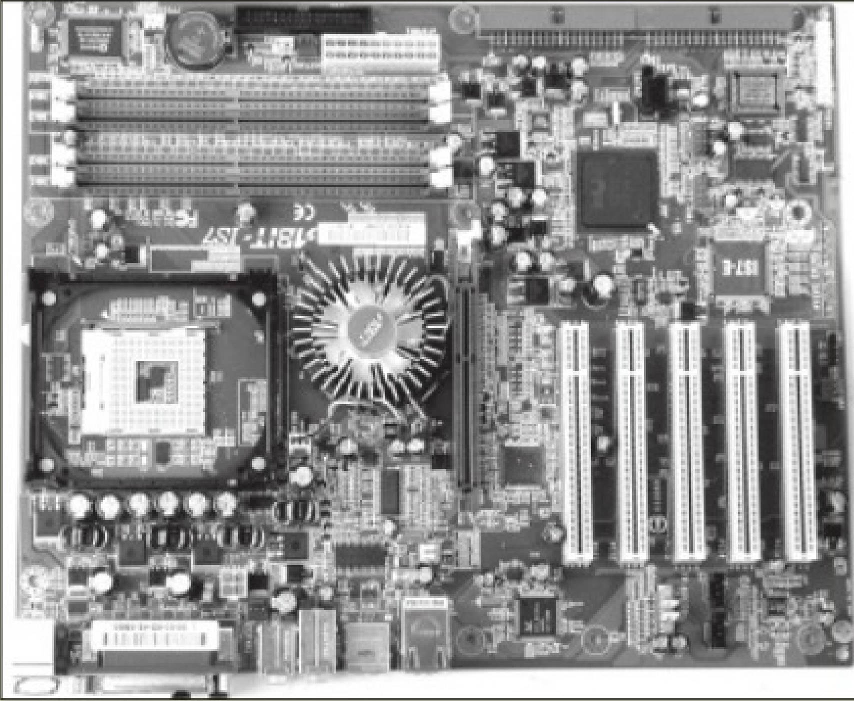
●在这个价位上，支持400MHz FSB的VIA KT600+VT8237芯片组是性价比不错的选择，常见产品有冠盟GMKT600（399元）、七彩虹C.KT600-R（430元）、技嘉7VT600-L（450元）、捷波J-V600DA（450元）、华硕A7V600-X（490元）等。

●支持双通道DDR400内存的VIA KT880+VT8237芯片组性能较好，有华擎K7Upgrade-880（445元）、磐正EP-8VTAI（480元）、捷波魔冻KT880（499元）等。

●nForce2 Ultra400主板以优秀的性能和良好的超频性能得到很多用户的欢迎，常见的有盈通雪狐YNF2-U400PRO（390元）、精英N2U400-A（470元）、七彩虹龙战士C.NF400 Pro（490元）、硕泰克SL-75FRN3（490元）、昂达NK7U（499元）、磐正EP-8RDA3I（499元）等。

4.500～800元

500～800元的主板已是目前消费级主打产品，包含采用i865PE、PT880、nForce3等芯片组的几乎所有主流主板，限于篇幅就不一一介绍。适合P4 C/E的i865PE主板有升技IS7-E（610元）、昂达865PEN（599元）、精英865PE-A（599元）、微星865PE Neo2-PLS（750元）等；适合Athlon 64系列的有精英K8T800-A（598元）、承启VNF3-250（nforce3-250芯片组，799元）等。



老当益壮的865PE主板

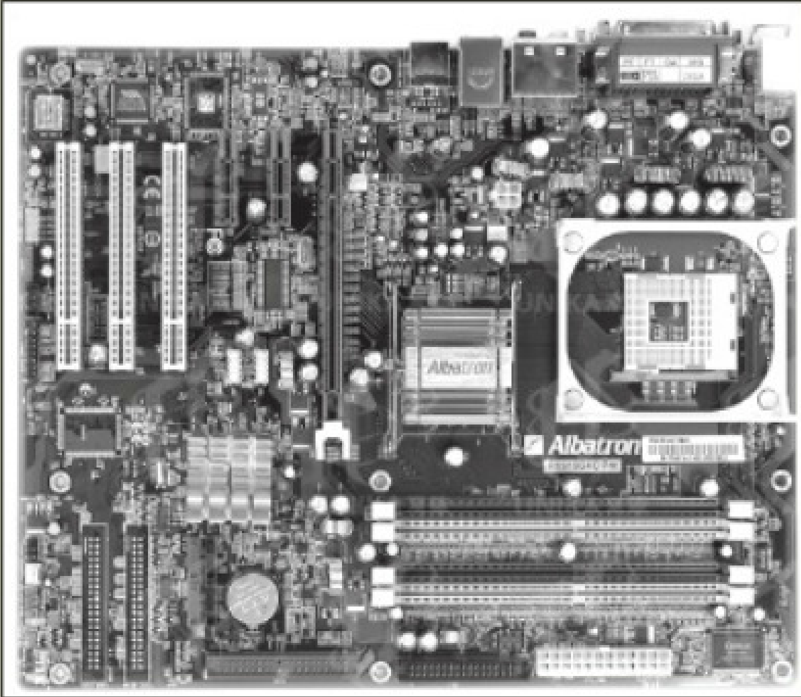
5.PCI-E主板

对于预算充足、求新求好的学生朋友而言，可选择一步到位跨入PCI-E平台。

Intel平台

●在Intel的强推下（题外话：Intel为强推LGA775，可能会全面停/减产Socket 478处理器），i915P主板的价格越来越低，常见LGA755接口的有昂达915PN（770元）、冠盟GMi915P（788元）、双敏UP9PN（880元）、磐正5EPAJ（899元）等。常见的478针i915P主板有青云PX915P4C（860元）等，担心LGA775插槽易损的的朋友也可考虑Socket 478接口的产品。

●i915G芯片组产品整合的显卡性能接近GeForceFX 5200，而价格却和i915P差不多，所以目前选择i915G跨入PCI-E时代反而更划算。常见此类产品有杰灵M915GA（LGA775，699元）、奥美嘉915G（Socket 478，799元）、祺祥黑金刚8IA915GE（LGA775，799元）、青云PX915G4C（Socket 478，899元）、Intel D915GAV（LGA775，940元）等。



Socket 478接口的i915G主板是通往PCI-E平台的不错选择

Socket 478对LGA755

LGA775推出的目的是为减少CPU针脚带来的信号干扰，为日后CPU时钟频率进一步提升做准备。但Socket T（LGA775）插座十分脆弱，易损坏，且同频率LGA775与Socket 478处理器的实际性能并无差异。为迎合LGA755的需要，很多厂商推出了Socket T接口的865PE主板，但笔者认为，由于LGA775与Socket 478的P4E/赛扬D性能一样，很难有消费者会主动去舍便宜选贵。而随着Socket 478接口的i915系列产品纷纷推出，用低价赛扬D便捷地跨入PCI-E时代，反成了最佳选择（这样就可用PCI-E显卡了）。

AMD平台

AMD平台的PCI-E芯片组有VIA的K8T890、NVIDIA的nForce4系列等，到截稿时为止，尚未见相关主板批量上市。

三、内存

内存选购知识本刊以前已介绍过很多，下面重申两点。

1.速度和价格。目前DDR400和DDR333、DDR266内存的价差一般只有10～20元，选购时应首选DDR400。

2.品牌和防假。优先选择品牌内存，例如现代、金士顿、三星、宇瞻、南亚、勤茂等厂商的盒装产品。与采用现代、三星等内存芯片的杂牌内存相比，品牌内存一般具备以下特点：有正规包装盒，内存上贴有厂商标识、产品型号/速度及防伪标识等；做工较规范，如贴片电阻、电容完整，不像杂牌条大量漏焊；金手指无使用痕迹，商家质保帖只有1～2张，不是有多张的劣质“几手条”。

推荐：现代 256/512MB DDR400 265/550元
金士顿 256/512MB DDR400 290/580元
三星金条 256MB DDR400 335元
金邦千禧 256MB DDR400 300元
宇瞻（Apacer）256/512MB DDR400 270/540元

对于喜欢超频的读者来说，可选择超过DDR400频率的产品，如DDR450、DDR500、DDR520内存条等，它们一般采用现代D43颗粒（内存芯片）、三星K4H560838E-TCB3/TCC5/TCCC颗粒等，一般具备很好的超频性。

四、显卡

编者注：关于显卡的选择，推荐阅读本刊2004年第23期《岁末中低端显卡导购》、2004年第16期《主流DirectX 9显卡游戏性能横向测试与优化指南》两篇文章。

1.200元以下

该价位的显卡多采用GeForce2 MX/RADEON 7000/7200系列芯片，甚至还有TNT2系列的古董，大多采用32MB 64bit显存。这种档次的显卡搭配非整合主板，还不如采用有AGP插槽的整合主板，以后再升级更划算。

2.300元左右

这个价位上，128位显存的GeForce4 MX440或MX440-8X是较好选择，虽然它只支持DX7，但在很多游戏中的速度并不慢，常见产品有万丽MX440SE/64MB（290元）等。

3.500～800元

500元左右的价位上，R9550是首选，如果能超频，其性能可比肩很多600～800元显卡。常见的有技嘉GV-R955MD雷神金钢（490元）、万丽R9550/64M（450元）、翔升镭神9550 MBGA玩家版（460元）等。

备选：其它品牌的R9550、FX5700 LE芯片的500元左右显卡。



一款做工精良的RADEON 9550显卡

对于组装PCI-E平台的用户来说，目前这个价位可选择的有GeForce 6200 TC等（如铭宣极光6200TC，690元）。但其性能并不强，还不如直接选择整合显卡的i915G主板更划算。



GeForceFX 5900 XT显卡

4.1000元左右

主要有GeForce FX 5900 XT/ZT、6600标准版、R9600 XT、R9800 SE、R9800 Pro等芯片的产品。这类显卡已能

在低分辨率下流畅玩DOOM3，适合以5000元左右装机的朋友。

●组装PCI-E平台的用户可选GeForce 6600标准版，常见产品有万丽GF6600/128M（999元）、旌宇掠夺者PCX6600增强版（1129元）、盈通剑龙6600 128MB标准版（1299元）等。

5.1500元左右

这个档次的显卡主要有GeForce 6800 LE、6600 GT AGP和RADEON 9800 Pro、X800 SE、X700等。6600 GT AGP和R9800 Pro都能在1024×768下较流畅地跑几乎所有主流3D游戏。

●6600 GT AGP的性能足以傲视目前几乎所有中档主流显卡，应当是一段时期内1XXX元级别AGP显卡的最热门选择。常见产品有影驰NV6600GT-AGP（公版，1590元）、七彩虹6600GT-8X CH版（1599元）等。

●整体性能上R9800 Pro与6600 GT AGP较为接近，其最低价产品要比6600 GT AGP更便宜，而性能比上面提到的千元左右显卡要强不少。常见产品有迪兰恒进镭姬杀手R9800Pro（1599元）、小影霸R9800 Pro（1399元）、斯巴达克R9800Pro（1499元）等。

五、硬盘

如今硬盘似乎已不像前几年的产品那样“皮实”，所以最好选择国内正规代理的盒装产品，其一般能提供2～3年质保。虽然盒装产品与1年质保的散装硬盘价差在20～100元左右（例如3年质保的希捷硬盘要比1年保的贵40元左右），但从长远来看还是比较划算。

40GB、7200r/m、2MB缓存：日立7K250 40VLAT20（410元）、希捷酷鱼7200.7（430元）等；

80GB、7200r/m、2MB缓存：西部数据WD800BB（30个月保，485元）、希捷酷鱼7200.7（490元）、日立HDS722580VLAT20（510元）等；

120GB、7200r/m、2MB缓存：希捷酷鱼7200.7（640元）、西部数据WD1200BB（3年保，670元）、日立HDS722512VLAT20（770元）等；

120GB、7200r/m、8MB缓存：西部数据WD1200JD（30个月保，690元）、希捷酷鱼7200.7（SATA，740元）、日立HDS722512VLSA80（SATA，790元）等；

160GB、7200r/m、2MB缓存：西部数据WD1600BB（30个月保，699元）、希捷酷鱼7200.7/ST3160021A（750元）等；

160GB、7200r/m、8MB缓存：西部数据WD1600JB（30个月保，749元，WD1600JD SATA/799元）、希捷酷鱼7200.7（SATA，860元）等。

六、显示器

降价、降价……价格是降了，但许多产品的质量也降下来了。如今要挑选一款性价比出色的显示器真的很难，尤其是CRT显示器。

1.纯平CRT

虽然液晶产品不断降价，但CRT仍是追求性价比的读者装机时选择的主流。大家挑选时不必考虑广告宣传和商家鼓吹，而应多看多对比：显示画面四边平齐、显示效果清晰鲜艳、字体不发虚、无色斑偏色、调校方便等是挑选纯平显示器时关注的重点。

●**800元级：**多数入门级的17英寸纯平都在8XX元左右，多采用三星丹娜、中华、PHILIPS、LG等品牌的显像管，一般具备110MHz带宽，提供1024×768/85Hz的分辨率。这个档次的显示器适合追求最低价格的朋友，常见产品有AST 77F（780元）、金长城W778F（828元）、AOC C776+（850元）、EMC DX-777NS（890元）、LG T711S（899元）、美格770AG Plus（890元）、现代F776D（899元）等。

编者注：如果资金不是特别紧张，我们建议不要选择这个价位的产品，毕竟自己的眼睛是无价的。

●**1000～1200元级：**在显示器价格战的今天，低价显示器同质化严重，笔者并不认为这个档次的纯平就一定好于千元以下的产品。它们当中通过TCO认证的也不多，最佳分辨率为1024×768/85Hz，常见产品有AOC784F（1199元）、梦想家X650DF（1099元）、金长城789MB（1088元）、三星795MB（1149元）等，这个价位的显示器适合3000元级的配机方案选用。


纯平CRT仍是中低端电脑的主流配置

●**1200～1500元级：**如果需要各厂商的主力17英寸纯平，可在该价位上选择，这类产品多数能通过TCO认证，整体显示质量和指标也有所提高。常见产品有明基A781（1390元）、飞利浦107B5（1250元）、梦想家Game-8黄金版（钻石珑管，1399元）、三星785MB（1299元）、飞利浦107P5（1490元）、优派G75fSB（1290元）、AOC B798（钻石珑，1399元）等。

●**19英寸纯平：**对于喜欢大屏幕，如经常看DVD或玩游戏的读者来说，19英寸纯平能带给你另一种享受。常见性价比较好的产品有AOC C996（带宽201MHz，1290元）、金长城996F（带宽210MHz，1399元）、飞利浦109F5（带宽160MHz，1475元）等。

2.液晶

LCD的好处就是轻薄、占用空间少（适合于空间较狭小的学校宿舍）、低辐射、低能耗。

参数一大堆，但笔者认为在选购LCD时主要注意以下两点：（1）注意坏点，在纯白、黑或红、黄、蓝桌面背景下尽量挑选没有黑点、暗点、白点、红点等点缺陷的产品；（2）虽然个位数的低ms产品早已出现，但挑选LCD时也不用盲目追求响应时间，在价格更便宜的情况下，16ms的产品已能满足日常需求，每秒钟已能显示62.5帧画面，完全能满足DVD播放及游戏需求。


大屏液晶离我们越来越近，这样一款19英寸LCD已卖到3500多元

●1500元内的15英寸LCD也已出现，但大家选购低价LCD时要注意是否是以14英寸面板鱼目混珠（目前14英寸LCD在1200元左右，1英寸=2.539厘米，可实测屏幕对角线长度）而来。常见15英寸的有小影霸KF15M（1599元）、NESO LD1510（1799元）、明基FP556S（1999元）、AOC 151V（1988元）等。

●17英寸替代15英寸LCD是大势所趋，15英寸产品将越来越少见，选购LCD时可多考虑17英寸产品。常见低价位17英寸的有AOC 171S（2288元）、美格PS776（2299元）、明基FP756S（2299元）等。

编者注：关于显示器的选择，推荐阅读本刊2004年第22期《冷眼看液晶——近期显示器市场分析》、2005年第1期《2004年硬件技术与市场回顾》专题中的显示器部分。

七、光驱

目前市场上可供选择的光驱设备有CD-ROM、DVD-ROM、CD-RW、Combo、DVD刻录机五大类，价格从100多元到上千元皆有。对经济较为紧张的学生朋友来说，如果宿舍上网方便，初次配机时可不配光驱，需要的资源可在攒机时让装机人员安装好或从网上下载。

1.CD-ROM

CD-ROM适合只用光驱拷贝数据或看VCD的用户，目前主流品牌的52速产品大多在110～190元之间，可优先选择保换期更长的产品。常见的有微星8152B（135元）、三星金将军白金版（149元）、华硕静音王（150元）、明基银色月光52X（159元）等。

2.DVD-ROM

笔者认为目前DVD光驱的主要用处就是看“DVD大片”，但如果你的电脑音箱配置一般或对DVD大片并不感冒，那么用不着非要急于“DVD化”。常见16×产品有台电女神加强版（219元）、微星MS-8216B（220元）、三星金将军（249元）等。

3.CD-RW刻录机

用刻录机来进行数据备份也很方便，目前市场上已有200元内的CD-RW出现，但大多属于厂家的清货行为。常见的52×产品有微星8352（250元）、华硕静音王5232AS（255元）、建兴5238S（265元）等。

4.Combo

在DVD刻录机的重压下，Combo（CD-RW+DVD光驱二合一）已接近完成历史使命，但对于需要多种功能同时特别注重价格的读者尚有吸引力。常见产品有台电女神52×（350元）、建兴5232K（360元）、美达52X Combo（360元）、奥美嘉52×（360元）等。

5.DVD刻录机

目前市场上绝大多数DVD刻录机都已是DVD-Dual（DVD±RW）产品。主流光存储设备早已脱离以“倍速”论英雄的时代，一般家用4×～8×就足够，而商用最好还是选择16×产品，以下皆为DVD±RW产品。

●4×：价格多在400元内，适合以最少资金拥有全功能刻录机的学生，如摩西4×（399元）、微星DR-4A（399元）、BTC DRW1004IM（399元）等；

●8×：8×产品已能做到快速刻录，价格也不贵，常见的有台电女娲8×（499元）、摩西8×（499元）等；

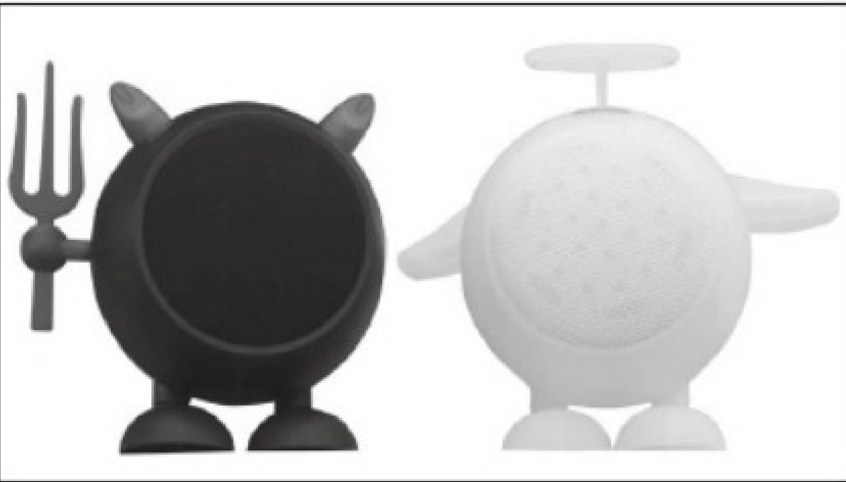
●16×：16×是目前DVD刻录机的终极主流产品，常见性价比较好的产品有三星TS-H552B（559元）、明基DW1610（599元）、建兴SOHW-1633S（628元）、先锋DVR-108XL（699元）等。

八、音箱

目前的主板多集成5.1或7.1声道声卡，效果已能满足日常需求。而不同需求的用户对音箱的选择也不一样。

1.20元左右

对入门级电脑而言，20元左右的有源小塑料对箱具备占用空间少、廉价的特点。一款较好的耳机很多时候比音箱更来劲。追求廉价可选择欧凡、佳禾之类的品牌。


学生MM更喜欢这种漂亮外形的卡通音箱

2.100元级

目前市场有很多50～80元左右的2.0对箱或2.1低音炮产品，但质量不敢恭维，我们推荐选择入门级音箱时至少应选择100元级的品牌产品。流行的2.1音箱有漫步者R101T1/201T（100/130元）、轻骑兵B2288（120元）、创新SBS350（120元）、冲击波SC-3（120元）等。2.0书架式对箱也值得选用（中高音效果一般更好），常见的有漫步者R1000TC北美版（160元）等。

如果喜欢听歌又怕打扰其他同学，100元左右也有一些名牌耳机可供选择，音质绝对强于同价位音箱。市场上口碑不错的耳机品牌有欧洲的拜亚、森海塞尔、AKG，美国的高斯、爱丽丝、歌德等，日本的索尼、铁三角等，常见性价比较好的低价产品有森海赛尔MX300/500（70/135元）、SONY E838/E931（100/150元）等。

3.数百元级

5.1音箱相比4.1增加了一个中置单元（通常用于DVD的人声声道），看DVD时表现更好。虽然目前已有跌入200元内的5.1音箱，但我们更相信“一分钱一分货”。目前性价比较高的5.1产品有漫步者R351T（390元）、轻骑兵X620（410元）、冲击波SW-5102（420元）、创新Inspire5100（680元）等。

特别提示：除观察外观做工、相信自己的耳朵现场对比试听外，还有一个重要的选择经验，那就是同档次的产品，越重的用料一般更好（这同样适用于机箱电源产品），选购这些产品时不妨据此试试看。

九、键盘鼠标

选择低价键盘时主要注意以下两点：采用激光蚀刻或耐磨油墨移印法制造的键帽，其字迹触摸时会有明显凹凸感，这样的产品使用中字迹不易脱落；做工较好的低价键盘敲击时应无异响，各键回弹有力、不粘手、不卡键。鼠标方面建议选择市场上较知名的品牌，如微软、罗技、明基、双飞燕等厂商的产品。为防止买到假冒产品，可查看其防伪标签是否完好，或拨打鼠标上的800（或12315）免费电话查询真伪。



知名品牌的光电键鼠套装是不错的选择

●普通鼠标：双飞燕2D（12～15元）、双飞燕3D（20～45元）。

●键盘：追求价格可选精晟小太阳、多彩、清华同方等品牌的键盘，多在15～50元间，如小太阳8831或K03黑白（15元）、多彩DLK9836（35元）、同方kB601（35元）等。而有更高需求的则可考虑明基、微软、罗技的产品，如明基海湾键盘（80元）、罗技酷影手（79元）、微软网络键盘（249元）等。

●光学套装：现在流行套装，注重价格的可选择小太阳、大白鲨之类的品牌，如小太阳3215-1（8831超薄键盘+2339光电鼠标，49元）、大白鲨黄金版套装/黑金刚套装等（皆采用光学鼠标，价格60元）、acer光电套装（98元）、BenQ神雕侠侣套装（145元）等。要求较高的朋友可选择微软光学灵动鲨套装（199元）、罗技无限炫光套装/办公高手套装（188元）、微软光学极动套装（249元）等。

十、机箱电源

设计做工精良的机箱和良好品质的电源是一台好电脑的基础。限于篇幅，机箱选购知识就不在此细说，大家可参看本刊以前的文章。选择电源时有两点需切记：一般来说，越重的产品做工越好，否则不管其功率标得多高，吹得再神也无用；3C认证是基本保证，是否真通过3C认证大家可到http://www.cqc.com.cn/chaxun.asp网页查询。

●能用就行的用户：机箱电源是最暴利的电脑配件，品牌机箱+电源好是好，但就是贵，而普通ATX机箱+ATX电源或P4电源多在120～150元左右，其电源性能刚好能满足一台低配电脑的需求，机箱一般也带前置USB接口等。适合经济型配置选用。

●而较适合于学生用户的品牌机箱（皆含同品牌P4 3C电源）有：技展ATX-3001（190元）、爱国者301C（260元）、爱国者308A/B/C（280元）、爱国者月光宝盒T02（320元）、富士康风云PC-601（320元）、世纪之星8102（含水晶标准版P4电源，280元）等。

●如果有较高需要，也可单挑电源。一分钱一分货，质量还行的常见产品有：航嘉BS-2000（250W，100元）、长城300P4（250W，105元）、大水牛H300s（300W，110元）、台达P700（250W，180元）、鑫谷核动力白金版二号（300W，180元）、航嘉冷静王钻石版（320W，260元）等。

编者注：关于机箱电源的选购，推荐阅读本刊2004年第18期《我的机箱我做主——机箱选购浅谈》、2004年第20期《19款零售版电源产品联合评测报告》。

将积木搭起来——配置推荐指南

一、攒机原则



对于目前已经非常标准化的台式PC而言，装机就像搭积木，只要掌握了一些原则，要有多简单就有多简单：

1.针脚数相同的主板与CPU对应搭配。如Socket 478的赛扬/P4可安装在主流Socket 478接口的主板上，而Socket T（对应LGA775）、Socket A（462针）、Socket 754、Socket 939对应各自接口（插座）的主板就行了。

2.AGP显卡对应AGP插槽主板，PCI-E接口显卡对应PCI-E接口主板。

3.其他配件几乎都是不同平台间通用的，如内存（注意DDR和DDR II的区别）、光驱、硬盘（注意IDE和SATA接口的区别）、显示器、各种外设等。

无论1年盒装（假盒装）还是3年盒装的CPU，都会搭配散热器，或装整机时讲好让商家附送富士康、AVC、TT、九州风神等品牌散热器，其价值一般在20～60元间。不超频的情况下，赛扬4/P4C、毒龙/闪龙/Athlon XP之类CPU选用30元左右的品牌风扇就足够，而P4E/赛扬D一级的CPU选用40～50元左右的品牌风扇是基本需求。

二、攒机配置实例

1.毒（闪）龙入门型

配件类型	品牌与型号	价格（元）	备选
CPU	Duron 1.6GHz	280	Sempron 2200+
主板	精英741GX-M	360	华擎K7S41GX
内存	现代256MB DDR400	265	南亚256MB DDR400
硬盘	日立7K250 40GB	410	希捷7200.7 40GB
显卡	主板集成	/	/
声卡	主板集成	/	/
光驱	暂无	/	/
显示器	AST 77F	780	长城W778F
鼠标/键盘	普通	30	小太阳3215光电套装
音箱	小塑料对箱	20	欧凡OV-480耳机
机箱电源	普通ATX	130元	/
整机	2275元		/

2000元出头的价格，性能可满足上网、学习电脑的需求，像CS、《魔兽争霸III》、《仙剑三》之类的游戏也基本能应付自如。如果的确需要，可为其添上CD-ROM。以后资金充足了，再为这台电脑添置R9550到FX 5900 ZT一级的显卡，3D性能将有大幅提升。256MB内存是最基本的需求，以目前的操作系统和应用程序需求，128MB的配置将大大影响整机性能，不用考虑，切记！

合理选用二手配件——对于经济较紧张或宿舍空间狭小、回家路途遥远的同学来说，可考虑选配一些二手配件，如显示器这样的大件。目前15英寸二手显示器价格多在200～250元左右，17英寸的在400元左右，挑选一台显示效果较好的产品可大大节约投入，先一步拥有电脑，以后有需要再另配新显示器也不错。

2.赛扬入门型

配件类型	品牌与型号	价格（元）	备选
CPU	Celeron 1.7GHz	380	Celeron D 315
主板	华擎GE PRO-M2	355	华擎P4S61
内存	宇瞻256MB DDR400	270	现代256MB DDR400
硬盘	日立40VLAT20	410	西部数据WD800BB
显卡	主板集成	/	/
声卡	主板集成	/	/
光驱	AOPEN CD952B	130	微星MS-8152B
显示器	AST 77F	780	AOC C776+
鼠标/键盘	普通	30	小太阳3215-1光电套装
音箱	小塑料对箱	20	佳禾CD-330MV
机箱电源	普通ATX+P4电源	140	技展 ATX-3001
整机	2515元		/

喜欢Intel平台的朋友肯定更喜欢这款"积木"，其性能同样可满足常见应用，以后只需对显卡升级，性能将大幅提升。如果你对其中哪方面有倾向，也可稍做加强：比如硬盘可换为80～160GB，或将CD光驱换为刻录机，预算只会增加100～300元，而存储能力却大幅提升。

3.主流闪龙型

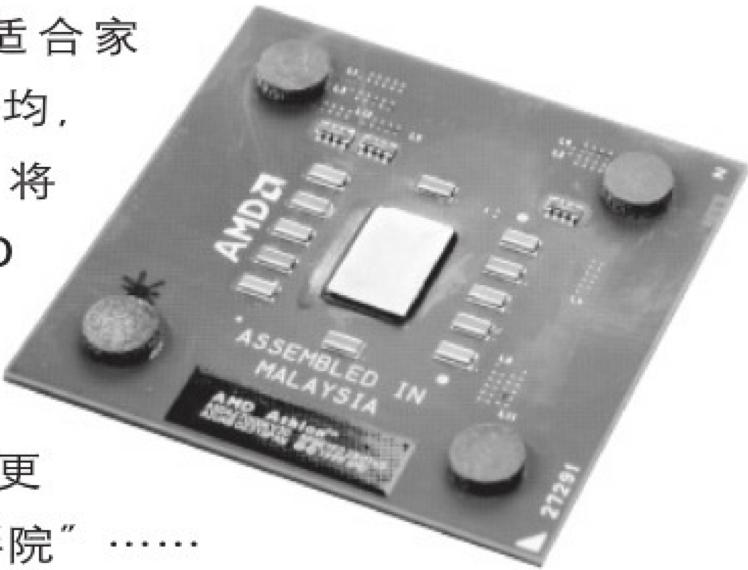
配件类型	品牌与型号	价格（元）	备选
CPU	Sempron 2200+	360	Athlon XP 2000+
主板	佳嘉XP-K7V400	290	翔升KT600N
内存	现代256MB DDR400	265	金士顿256MB DDR400
硬盘	希捷7200.7 80GB	490	日立HDS722580VLAT20
显卡	万丽R9550/64MB	450	技嘉GV-R955MD
声卡	主板集成	/	/
光驱	微星8152B	135	奥美嘉圣天使52X
显示器	Acer AF706	870	梦想家X650DF
鼠标/键盘	小太阳3214光电套装	60	大白鲨黄金版套装
音箱	小塑料对箱	20	漫步者R101T1
机箱电源	技展 ATX-3001	190	普通ATX
整机	3130元		/

这台3000元出头的闪龙机型在考虑整机性能的同时也兼顾经济实惠，适合喜欢玩游戏的学生。虽然廉价，但已能流畅地执行大部分主流3D游戏。如果你对游戏有所偏爱，完全可在此方案中将显卡换为R9800 Pro之类，并再增加256MB内存，其3D能力将有非常大的提升。

4.主流赛扬D型

配件类型	品牌与型号	价格（元）	备选
CPU	Celeron D 315	535	Celeron D 320
主板	佳嘉XP-P4I533E	299	盈通PT800
内存	金士顿256MB DDR400	290	现代256MB DDR400
硬盘	西部数据WD800BB	485	希捷80GB
显卡	翔升镭神9550	460	FX 5700 LE
声卡	主板集成	/	/
光驱	台电女神DVD加强版	219	摩西16X DVD
显示器	现代F776D	899	LG T711S
鼠标/键盘	台电光电劲梭套装	88	微软光学灵动鲨套装
音箱	漫步者R101T1	100	森海赛尔MX300
机箱电源	爱国者308A	280	富士康风云PC-140
整机	3655元		/

这套配置更适合家用，整体性能很平均，娱乐学习两兼顾。将其显示器换为LCD就变成一台液晶电脑；将音箱换为5.1声道产品，更适合"DVD家庭影院"……



5.Barton游戏型

配件类型	品牌与型号	价格（元）	备选
CPU	Barton 2500+	600	Barton 2600+
主板	磐正EP-8RDA3I	499	磐正EP-8VTAI
内存	现代512MB DDR400	550	南亚512MB DDR400
硬盘	西部数据WD800BB	485	希捷120GB
显卡	小影霸R9800SE黄金版	999	铭宣5900XT
声卡	主板集成	/	/
光驱	微星8152B	135	微星8352CDRW
显示器	飞利浦107B5	1250	三星785MB
鼠标/键盘	acer光电套装	98	BenQ神雕侠侣
音箱	森海赛尔MX300	70	漫步者R1000TC北美版
机箱电源	技展 ATX-3001	190	富士康ATX-140
整机	4876元		/

如果你嫌显卡还不够好，最好换为GeForce 6600 GT AGP，3D性能更为强劲。同理，学校宿舍用户可选择耳机，家用的话最好还是选音箱或两者兼而有之。

6.时尚PCI-E机型

配件类型	品牌与型号	价格（元）	备选
CPU	Celeron D 315	535	P4 2.4C
主板	奥美嘉I915G主板	799	青云PX915G4C
内存	金士顿256MB DDR400	290	三星金条256MB DDR400
硬盘	西部数据WD1200JD	690	希捷ST3120023AS
显卡	主板集成	/	/
声卡	主板集成	/	/
光驱	摩西4X DVD刻录机	399	微星DR-4A DVD刻录机
显示器	三星785MB	1299	飞利浦107P5
鼠标/键盘	BenQ神雕侠侣套装	145	微软光学灵动鲨套装
音箱	SONY E838	100	创新SBS350
机箱电源	富士康ATX-140	250	世纪之星8102
整机	4507元		/

对于喜欢追赶潮流的学生，特别是MM，这样的配置更合适。这套配置既率先跨入了PCI-E时代，又拥有了DVD刻录机，可方便将喜欢的电影、歌曲用DVD刻录盘保留下来；而i915G整合显卡的性能也不错。

7.闪龙游戏型

配件类型	品牌与型号	价格（元）	备选
CPU	Sempron 2200+	360	Athlon 64 2800+
主板	翔升KT600N	390	精英K8T800-A
内存	宇瞻普条DDR400 512MB	540	南亚512MB DDR400
硬盘	西部数据WD1600BB	699	希捷ST3160021A
显卡	影驰NV6600GT-AGP	1590	小影霸R9800 Pro
声卡	主板集成	/	/
光驱	AOpen CD952B	130	奥美嘉圣天使
显示器	AOC C996	1290	飞利浦109F5
鼠标/键盘	微软光学极动套装	249	微软光学灵动鲨套装
音箱	漫步者201T	130	轻骑兵X620
机箱电源	富士康风云PC-140	260	爱国者月光宝盒T02
整机	5638元		/

这款配置有点类似上面的Barton游戏型，但更注重游戏性能，160GB硬盘、19英寸显示器都是为游戏准备的，而直接使用6600 GT AGP显卡会让“闪龙”机器游戏性能也非常强大。如果将CPU和主板换为备选方案配置，投入只需再增加800元，这台电脑马上就升级为64位K8机型，主机性能在目前当属顶级之流。


攒好电脑只是第一步，关键是要充分发挥它的功能，物尽其用

8.主流P4型

“800MHz奔四、双通道DDR400、DVD、大屏液晶、家庭影院、玩游戏……一个都不能少”，这款“积木”正好满足有这些需求的读者。如果为显卡再增加500元预算，便能升级到FX 5900 ZT。

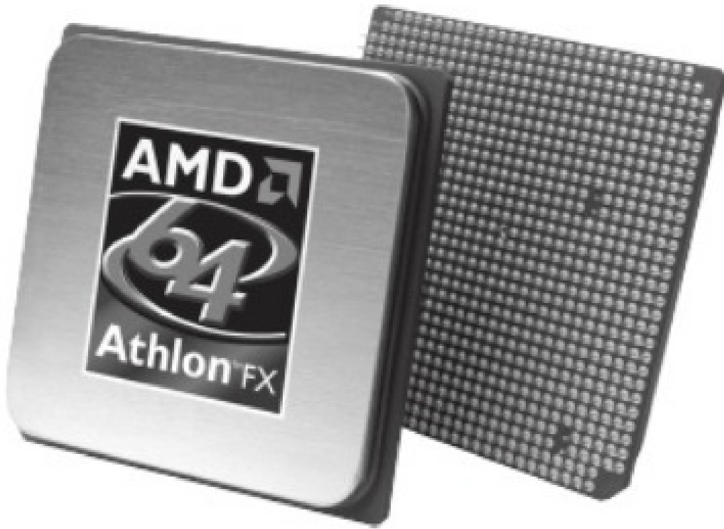
配件类型	品牌与型号	价格（元）	备选
CPU	P4 2.4C	1040	P4 2.8E
主板	升技IS7-E	610	微星PT880 Neo-LSR
内存	现代256MB DDR400 X2	530	南亚256MB DDR400 X2
硬盘	西部数据WD800BB	485	西部数据WD1600BB
显卡	技嘉GV-R955MD	490	FX 5700 LE显卡
声卡	主板集成	/	/
光驱	微星8216B	220	微星DR-4A DVD刻录机
显示器	AOC 171S	2288	明基FP756S
鼠标/键盘	罗技无限炫光套装	188	微软光学灵动鲨套装
音箱	漫步者R351T	390	轻骑兵X620
机箱电源	富士康风云PC-601	320	世纪之星8102
整机	6561元		/

后 记

用压岁钱为自己配一台电脑，满足学习需要的同时，也兼顾枯燥学习生活中的娱乐需求，是很多学生热衷的事。不过，100个读者可能会有100种不同需求，限于篇幅，本文只是简单列出了2000～6000元的8款配置，相信应能满足大多数学生的需求。

更何况你还能根据我们的实例按需而配：如果你目前经济较紧张，可在配机时能省则省，先采用部分二手配件用着也无妨；而如果你“子弹”充足，需要更合理更适合你需求的配置，也可将更豪华的配件加入组合，如P4 3.2E、两根512MB内存、双光驱、双大容量硬盘、19英寸LCD等，相信一定能打造出更豪华的配置……

对于大多数追求性价比的学生而言，攒机时有一点要切记，在目前赛扬D、闪龙已成主流处理器的情况下，最能影响整机性能的应是内存和显卡。因此，无论何种配机方案，要想取得较佳的系统性能，特别是3D游戏性能，512MB内存（不能低于256MB）、RADEON 9550/FX 5700 LE以上级别显卡是最基本的需求。P



PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

近期市场行情

编者按：由于出版周期原因，当大家看到这本杂志时，本期行情中一些预测性的内容已变成了现实，因此仅供大家了解和分析市场走势。

近来一段时间，市场中最热的当属惠普的6999元笔记本电脑！有人说，当连惠普这种国际一线名牌都开始打价格战的时候，真不知道国产笔记本品牌该怎么活？但目前的状况是，惠普没有食言，价格6999元的超便宜产品在元旦之后如期来袭，首批杀入北京中关村卖场的少量货源被抢购一空。而国产品牌仿佛还没有从这种地震般的冲击里回过神来，比如正跨向国际化的联想，目前依然没有太明显的对策；与之形成鲜明对比的是，戴尔在国外媒体上扬言要针对惠普的6999元产品推出更低价的笔记本电脑。

笔记本电脑……

有人说低价就是硬道理，所以惠普M2000就真的以6999元低价来袭了，这款近期最热门的机型采用Celeron M 1.4GHz处理器、256MB内存、40GB硬盘、Intel 855GMe整合芯片组，内置8×DVD光驱，并配备15.1英寸XGA液晶屏，外观与配置在这个价位上都可圈可点；而不尽人意的就是其2.95kg的重量，相信这让不少女性用户对它望而却步。



惠普M2000

笔记本电脑的低价路线在过去的一段时期打得尤为火热，并且都噱头迭出。比如新蓝突袭神舟，抢先半年推出了3999元本本——Dfree2000，配备了VIA C3-M 1.2GHz CPU、128MB DDR内存、30GB硬盘、14.1英寸XGA屏及24×CD-ROM，而2.1kg的重量让其3999元的价格显得相当超值。可惜比较让人失望的是中关村迟迟盼不到货，不得不让人怀疑这是否一场“有价无货”的炒作。

另一场比较实在的“炒作”则来自联宝。联宝的CL51在元旦之后爆降千元，以6999元的超低价格一举成为目前国内市场上最便宜的迅驰架构笔记本机型。CL51采用Pentium M 1.6GHz处理器、i855GM+ICH4-M芯片组、256MB DDR内存、40GB硬盘，内置8×DVD光驱，配备14.1英寸XGA LCD。值得一提的是，有消息称CL51跟联想的6999元旭日150很可能出自同一家代工厂，不禁让人又多了几分期待。

有句老话叫“众人皆醉唯我独醒”，我们不得不表示好奇，在以惠普为首的价格战打得如火如荼的时候，究竟有谁能在如此激流中保持清醒的头脑？或者说，除了低端，让我们看看笔记本电脑市场还拥有什么？

还好，有人说话了！清华同方说，低价并不是硬道理！所以采用迅驰赛扬M 1.4 GHz处理器、256MB内存、40G硬盘的同方超锐T30上市价格为7999元，倡导“理性消费”，就是不能一味看价格，而应该开始重视产品的品质及售后服务。同时，近日松下在北京结盟大恒，正式宣布出击国内高端笔记本电脑市场，他们认为随着联想并购IBM个人PC业务部门，市场上的领袖品牌——IBM产品含金量下降，高端品牌缺失，所以松下适时而入，欲在乱世中脱颖而出。



同方T30

有言道“有理不在声高”，在这个笔记本电脑市场风起云涌、变幻莫测的非常时期，谁是谁非还不好定论，能笑到最后的才是真正的大赢家，我们不妨拭目以待。

CPU……

每年的年终配件市场都会出现较大波动，这似乎已成了一种惯例，市场中做三大件（CPU、内存、硬盘）的代理商已开始有计划地缩减进货量，最大限度地回笼资金。CPU方面，Intel本月初出现大幅度上涨，令所有人始料不及，从低端的Northwood/Prescott核心赛扬到中高端的P4处理器，几乎每款产品涨幅都超过50元，个别型号甚至超出100元以上。在价格上涨的同时，缺货现象也比较严重。LGA775封装赛扬D处理器终于出现在中关村，这款赛扬D 335J零售价格为960元，性价比暂时

不高。和Intel相比，AMD方面则非常稳定，中低端处理器的价格几乎没有变化，而Athlon 64则有小幅下跌，目前Athlon 64 2800+仅为960元，已成为中端DIY用户的首选。

内存

本以为内存市场会在这个非常时期出现波动，因为内存是最容易大起大落的产品，业内把经营内存产品叫"炒内存"，如炒股票一样，利润高风险也高。往年几乎每次春节前后内存价格都会出现大涨，但今年直到1月中旬依然没有看到上涨迹象，就算偶尔某天价位反弹几元，也属于正常范围内的波动。

硬盘

已疲软了一年的硬盘市场依然疲软，除希捷部分产品出现小幅涨价外，其它品牌无一例外继续降价。我们得到的最新报价显示，120GB的西部数据WD1200BB已跌破600元大关，零售价仅为595元，性价比非常突出。笔记本硬盘市场的竞争也越来越激烈，西部数据2.5英寸硬盘不失时机地杀入，希望改变笔记本硬盘市场的格局，不过目前日立的老大地位短期内还难以被撼动。笔记本硬盘的价格首次跌破500元大关，日立4200r/m的20GB产品报价为495元，其它型号的价格下跌也比较明显。春节前由于经销商对进货量的控制，会对硬盘价格产生一定影响，主流产品可能会有10～20元左右的涨幅，不过以目前硬盘市场整体的价位来说，10～20元左右的涨幅基本不会影响消费者的购买打算。

LCD热点

元旦过后，液晶显示器开始了新一年的价格攻势，一线品牌逐渐缩小与二三线品牌之间的价格差距，使得后者的生存空间逐渐缩小。LG两款主流液晶显示器——15英寸的L1515S和17英寸的L1715S分别下探到1999元和2499元，这一价格短期内使得液晶市场异常火爆，因为其他厂家不会坐以待毙。紧随其后的就是飞利浦，继19寸12ms的190S5从6200元直降至3888元，并附送价值788元的专业防水冲锋衣之后，两款主流产品150S5和170S5也降到1999元和2499元。液晶市场上的三巨头已有两家把15英寸的价格拉到2000元以内，17英寸降到2500元以内。三星显示器则在短期没有什么动静，不过这样的情况不会持续很长时间，相信春节过后价格会有所松动。

那么在一线品牌价格动荡之后，二三线品牌如何呢？19英寸方面，一些不太知名的品牌纷纷调到了2999元这一价位，最早将价格压到2999元的MAYA M9最低价格已到了2899元，性价比相当高。而中关村市场上17英寸液晶显示器的最低价格为2299元，最低的15英寸甚至只有1599元，但就品牌知名度来说都很低，建议大家购买时不要一味贪图便宜，最好购买有一定知名度的产品，质量和售后服务才能得到更好的保证。

DVD刻录机

几款顶级的DVD刻录机都已上市，作为支持双16×刻录及单面双层（D9）刻录的顶级产品，Plextor PX-716A受其品牌影响，上市价格竟然高达1099元。另外，NEC的顶级DVD刻录机ND-3520A也上市了，价格相应要便宜很多，仅799元。前面这两款产品在规格上基本相同，但在日后通过升级，后者还可支持单面双层DVD-R刻录，也是其一大卖点。

新品如此，老款产品唯一的出路也就只有降价了，先锋比较经典的一款双16×DVD刻录机108目前已降到699元，并且赠送盘片。而华硕双16×DVD刻录机1604P的价格也出现了下调，目前价格为690元；Plextor的12×DVD刻录机PX-712A也降到了700元，性价比很高。

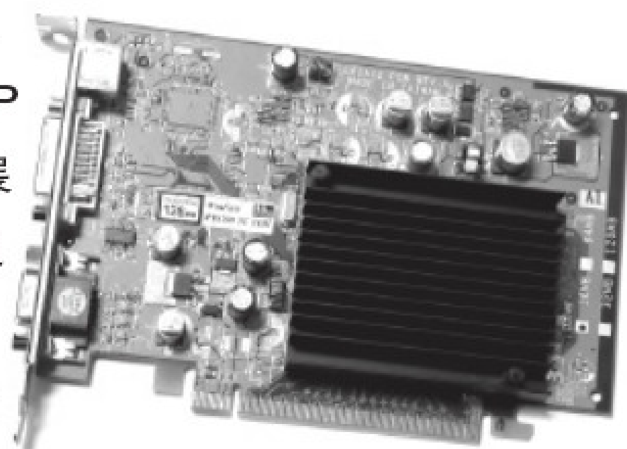


Plextor PX-716A刻录机

显卡

PCI-E显卡市场逐渐升温，各家厂商都加大了对PCI-E显卡的宣传力度。就目前来看，NVIDIA的6200 TC算是低端PCI-E显卡中较热门的产品，由于其使用了系统内存而减少了本地显存，使得成本大幅度降低，目前价格基本在500多元。低端ATI显卡方面，RADEON X300依旧是主流，目前市场上最便宜的技嘉128MB/128Bit X300的价格仅为650元，这对于6200 TC也是不小的冲击。

PCI-E显卡市场开始升温，而AGP接口的产品还需要相当长时间才能在市场上淡出。现在市场上卖得最好的AGP依旧是RADEON 9550，目前双128版（128MB/128bit显存）的价格基本在500元左右，这恰恰是消费者购买显卡的大众价格。而NVIDIA的GeForce 6600 AGP标准版也出现在市场上，价格在千元出头，对于R9550暂时不构成威胁；但从长远角度看，6600 AGP版的发展（特别是超频潜力）还是很被看好的。


丽台6200TC显卡

在中端市场上，RADEON 9800 Pro的价格依旧坚挺，而性能更出众的GeForce 6600 GT AGP对R9800 Pro相当有威胁，价格和性能上相对RADEON 9800 Pro均有一定优势，目前中端显卡的性价比冠军非6600 GT AGP莫属。

高端市场上，近期发售的ATI RADEON X850 XT PE在性能上压倒GeForce 6800 Ultra成为最强的显卡，价格也相当高，基本在6000元左右。而价格相对便宜一些的GeForce 6800 Ultra市场上基本上找不到，缺货对于NVIDIA是很大的问题。就高端显卡来说，性价比最高的应该算是GeForce 6800 GT，价格基本在3000元以下，如果最近打算购买高端显卡的话，它应该是很好的选择。

驱动热报

1 **ATI：**ATI RADEON 9XXX/X300/X600/X700/X800/X850系列显卡最新催化剂驱动5.1-8.09-6.14.10.6505官方完整安装版For Win2000/XP（2005年1月18日发布），作为5系列驱动的首个版本，它拥有许多新特性，并修正了一些应用软件和游戏中的Bug，强烈推荐使用RADEON 9550以上规格ATI显卡的用户更新。

2 **Intel：**Intel ICH5R/ICH6R南桥芯片ATA RAID驱动最新4.2.1118.2004版For Win2000/XP/2003（2005年1月13日发布），该驱动是针对服务器平台设计的，在发挥其性能的同时也可最大限度地确保系统稳定性，最新版修正了一些Bug。服务器用户可考虑升级此款驱动，而一般用户则推荐使用Application Accelerator（应用程序加速器）RAID版，以便发挥最佳性能。

3 **SiS：**矽统SiS650/651/740/661FX/662/741/760/761GX系列芯片组内置显示芯片最新一体化驱动UniVGA3 3.65多语言版For Win98SE/Me/2000/XP/WinXP-64/2003-64（2005年1月12日发布），具体内容包括：1.适用于各Windows平台的显卡驱动程序；2.显卡设置工具，包含驱动模式设置工具、Gamma调节工具、TV输出设置工具、AGP信息显示工具等；3.安装与反安装软件。其中Win98/Me系统的驱动版本号为4.14.10.3650、Win2000/XP系统的版本为6.14.10.3650、64位Windows系统的驱动版本为6.14.10.3650，推荐相关用户更新。

4 **Cmedia：**骅讯CMI9880 HD Audio声音芯片最新驱动5.12.01.0008.51.61版For Win2000/XP/2003（2005年1月14日发布），针对i915/i925X芯片组主板上的CMI9880 HD Audio Codec芯片。

硬件工具速递

NVIDIA：nForce/nForce2/nForce3/nForce4芯片系统最新nTune工具2.00.21.05多语言版For Win2000/XP（2005年1月14日发布）。为配合功能强大的nForce4芯片组系统，NVIDIA对之前的System Utility工具做了全面升级，加入了众多新特性与改进，命名为nTune。它提供了基准性能测试与性能调节、升级BIOS、系统监控及管理定制等四大功能及NView、NVMixer等常用工具的快捷选项。新版本修正了一些问题，推荐相关用户更新。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家网站（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2005年1月19日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
笔记本电脑	IBM	R50E-1834 P7C	9800
	惠普	M2000/nx9040	6999/9550
	东芝	A50（赛扬M型号）	7600
	富士通	S2020/S6230	9999/16000
	索尼	VGN-A13C	11888
	华硕	S5214C	9000
	联想	Y200/旭日150	11500/6488
	联宝	CL51	6900
	新蓝	Dfree2000	3999
	同方	T30	7999
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	965/缺货
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C（盒装）	1430/1640
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.8/2.0/2.4GHz	275/455/485/565
	AMD Sempron（盒装）	2400+/2500+/2600+/3100+	470/590/675/缺货
	AMD Sempron（散装）	2200+/2300+/	360/缺货
	AMD Athlon64（盒装）	3000+（939针）/3000+（754针）	1330/1190
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	150/270
	现代	DDR266 128/256MB	150/260
	Kingmax	DDR400 256/512MB	290/585
	宇瞻	DDR400 256/512MB	290/580
	金士顿	DDR333 256/512MB	305/595
硬盘	迈拓 金钻9代3年质保盒装	80GB/120GB	535/685
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	460/510/655
	西部数据	2000JD/2500JD	930/1340
	希捷 酷鱼7200.7	40GB/80GB/120GB	440/485/635
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	495/515/缺货
主板	华硕（Asus）	P4GD1（915P）/P4P800S-SE（848P）	1425/680
	微星（MSI）	K8N Neo-Platium（nForce3 250GB）/KT6-V（KT600）	870/490
	技嘉（Gigabyte）	8IG1000-G（865G）/GA-7S748-L（SiS748）	780/440
	升技（Abit）	IS7-V（848P）/NF7（nForce2）	590/499
	磐正（Epox）	8RDA3I（nForce2）/EP-8HDA5+（K8T800）	480/800
	七彩虹（Colorful）	C.865PE 黄金战士/C.KT600-R（KT600）	600/490
	捷波（Jetway）	J-A353DM（ATI RC350L）/魔冻A350（ATI RS350）	599/799
	丽台（Leadtek）	K8N（nForce3）/K7NCR18GM（nForce2）	750/490
	昂达（On-data）	NF3U（nForce3）/K8T800PN（K8T800）	890/690
	硕泰克（Soltek）	85DR3-C（845PE）/KT600-C1（KT600）	500/399
显卡	华硕	V9520Magic/A9550GE TD 128MB（R9550）	499/650
	丽台	PX6600 TD 128MB/PX6200TC TDH	1280/570
	七彩虹	天行6600AGP-8X/风行5700V CF冰封骑士3	1399/799
	旌宇	GeForce 6600 GT AGP/PCI-E	1890/1890
	蓝宝石	镭9550PRO（TSOP版）/镭9550白金版	599/699
	迪兰恒进	R9800SE AIW 黄金版/X600Pro 256MB	1290/1290
	天扬	ATW9800SE/R9800SE	1490/1290
显示器	三星LCD	152X/510N/710V/173P	2480/2270/2700/3580
	三星	788DF/793DF/793MB/795MB	990/1040/1070/1130
	飞利浦	150S5/150C5/170S5/190S5	1999/2380/2499/3888
	飞利浦	107S6/107F6/107H6/107P5	1030/1050/1150/1550
	LG LCD	L1515S/L1530S/L1715S/L1730S	1999/2380/2480/2880
	LG	F710B/F720B/T710pH/T910B	990/1098/1205/1999
	优派LCD	VE155S/VE510S/VE710S/VG900	2290/2790/2790/3999
	优派	E70f/E70f+/G71F+/sb/G90f+	920/1080/1450/2050
音箱	漫步者	R1900T Ⅲ/R1900T Ⅱ/X500	560/350/310
	轻骑兵	C3700/V23/B2288	210/665/125
	冲击波	SC-2103/SB-2000/SC-2107	165/375/180
散热器	Thermaltake（TT）	火山7X/火山10A/火星5	95/135/99
	Cooler Master	DI4-6H53B-99/DI4-7H53B-991	40/45
	AVC	Z090Z63劲冷战士/Z090Z96（银骑士）	70/69
光驱与刻录机	先锋DVD刻录机	DVR-108XL（双16X+D9送盘）	680
	华硕DVD刻录机	DRW-1604P（双16X+D9）	690
	浦科特DVD刻录机	716A（双16X+D9）	1080
	索尼CD刻录机	CRX230A（52X）	290

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2005年1月19日。

应用
问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

Windows XP系统优化问答集续

四川　龚胜

Windows XP目前最主流的操作系统，界面美观、功能强大，但对电脑性能要求也比较高。有些朋友机器配置较低，安装后感觉运行速度较为缓慢，下面给大家谈谈优化Windows XP，提高其运行效率的相关问题。但请注意下文提到的某些优化方法仅为提速和减少硬盘占用考虑，有些时候可能会影响系统的兼容性和稳定性，请酌情使用。

问：请问如何通过修改系统注册表加快开始菜单的显示速度？

答：Windows XP系统默认的开始菜单显示较慢，但用户可通过编辑注册键值来加快显示，具体方法是：打开注册表编辑器，找到"HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop\MenuShowDelay"主键，系统默认值为400，用户可根据自己的喜好适当调小该键值，最低可设为0。同时还可进入"控制面板"的"显示属性"，在"显示效果"中选择"高级"，将"Show menu shadow"项的选择取消，这样便可加快开始菜单的显示速度了。

Windows XP的注册表中保存了很多高级的系统设置信息，使用一些第三方软件（如Windows优化大师、魔法兔子）等，可实现对这些项目的直观变更，不过这些第三方软件在使用时有可能带来一些副作用，还是手动修改注册表更为保险和稳妥一些。最后要特别提醒大家一点，修改注册表前一定要将注册表备份，以便一旦修改发生错误，我们可随时恢复。

问：请问如何关闭视觉效果以降低Windows XP对内存的占用？

答：我们可利用操作系统自身的调节功能来优化内存，主要是通过关闭视觉效果、修改系统项目设置和修改注册表等方法来实现。关闭不必要的视觉效果节约内存的作用很明显，Windows XP操作系统提供了许多令人赏心悦目的新效果，但这些效果很占用内存，我们把一些没必要的视觉效果关闭，可释放更多的内存空间用于其他应用程序。具体可进入"控制面板"，选择"系统"，在"高级"页中点击"性能"项目里的"设置"，进行"视觉效果"设置，如果不想要那些花哨的显示界面，最好选"调整为最佳性能"这样可省出不少内存。高级用户也可手动定义开启或关闭哪些设置，这在"自定义"选项下面可手动更改。

问：请问Windows XP的"虚拟内存"应如何进行优化设置？

答：Windows XP的虚拟内存是以名为Pagefile.sys的交换文件保存在硬盘上的，在"性能"的"高级"选项中选择更改虚拟内存大小。使用1GB及以上内存的用户，可考虑选择关闭虚拟内存，这样在一般的应用程序运行时就不会频繁地读取硬盘上面的数据，加快系统软件的运行效能。具体做法是，选择"无分页文件"，然后按下"设置"按钮确定以上的设置。

娱乐
问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《指环王——中土大战》问题集

问：我玩到正义一方"法贡森林边缘"这一关，条件里有一个"当伊欧墨抵达时让部队进入战场"，画面左上有个计时表，应该是他进场时间的倒计时吧，可是要怎么传呼呢？

答：等时间到了按下那面旗子即可，应该在左上角处，在计时表的旁边，只要时间到0：00之后随时可按。

问：我在看Replay时速度特别慢，有办法加快么？

答：看Replay时按"Ctrl"+"/"（引号不按）就可以了。

问：我刚打到去"洛汗/西谷"那一章（用正义一方），请问怎样完全消灭对方最后那边的堡垒？因为到那附近就不停放箭，又不停出强兽人，我的骑兵好多都是这样被射死的！另外，步骑兵（平民兵+骑兵）还有办法拆开么？

答：让骑兵在前诱敌，看到敌方之后先让骑兵去冲锋（骑兵在前），之后立刻把骑兵拉回来，让躲起来的弓兵各就各位（一定要有4队以上的数量，最好每队都有火箭），然后艾辛格的兽人过来之后，我方弓兵用箭狂射敌方，这样连艾辛格的长枪兵都不怕，也可减少骑兵的损伤（我每场战役骑兵几乎都没死过，说白了利用的就

也可打开注册表，依次进入“HKLM_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\SessionManager\Memory Management”，可看到以下选项——DisablePagingExecutive，双击左键来打开这个项目，然后将它的“数值数据”从“0”改为“1”，就会让所有数据驻留在内存而不是被转移到虚拟内存，可提升整个系统的性能。

问：请问什么是WinXP系统的内存转储功能？如何将其关闭？

答：关闭WinXP的内存转储功能，可节省系统资源。在默认的设置下，如果系统发生了严重的错误，操作系统会转储很多内存中的数据到硬盘上，以便管理人员根据这些数据排除错误。不过，这项功能对于我们一般用户没有什么用处，反而浪费了硬件资源，因此普通用户可设置禁止系统转储。在系统属性的高级选项卡下，点击“启动和故障恢复”按钮，打开一个新的窗口，在“系统失败”配置项下，取消对“将事件写入系统日志”、“发送管理警报”和“自动重新启动”3个选项，并在“写入调试信息”的下拉菜单下选择“无”。

或者选择“小内存转储（64kB）”，这个选项将在系统崩溃时写入最少的转储信息，基本上占用2MB左右的硬盘空间。同时可在系统属性里选“高级”→“错误报告”，在错误汇报窗口中选“禁用错误汇报”功能。

读者 高平问：我很喜欢自驾车旅游，请问**全球定位系统（GPS）**的起源及主要应用领域是什么？如何利用笔记本实现GPS功能？

答：GPS是英文Global Positioning System的缩写，意即全球定位系统。全球定位系统利用导航卫星进行测时和测距，使在地球上任何地方的用户，都能计算出他们所处的方位。开始时只用于军事目的，后来由于GPS接收机技术的发展，使接收机成本不断下降，故现在也广泛应用于航海、勘探、旅游等行业，甚至渗透到个人生活的各个方面。

笔记本电脑由于携带方便，存储、计算能力强大，十分适合用于全球定位，我们只需要购买GPS模块，再配合适当的软件及地图，就可实现移动定位、路径选择、物体和追踪等很多功能。笔记本电脑用于GPS通常是车载，而信号接收器通常应该放置在车外，因此建议大家购买USB外置或者蓝牙连接的GPS产品，最好再配置一个电源逆变器。

四川　龚胜

读者 叶陪刚问：我最近打算购买一台超轻超薄的笔记本电脑，但我发现**这些超轻超薄本本大多只有USB接口，而没有串并口，请问如果今后需要用到串并口是否有办法解决？**

答：建议你购买时为这类超薄笔记本配置底座，通常就能配齐接口，做到“鱼和熊掌兼得”。否则你可使用USB接口的串并口转发器（100元左右），或多功能外接扩展坞（该设备可将USB口扩展为并串口、PS/2口），方便地为笔记本扩充串并口。

不过这种扩展方法有一个致命的弱点，就是无法在不支持USB接口的操作系统下使用（如DOS/Windows 95），而且扩充出来的串并口在兼容性上也存在一定的问题，某些串并口设备可能无法正常使用。因此，如果你有特殊用途，比如需要在现场调试工控设备，或者必须在DOS下使用标准的串并口的话，则应购买自带串并口的机型。

四川　龚胜

读者 詹明义问：我有台IBM笔记本电脑，带有**“一键恢复”**功能，我知道要恢复的数据都是保存在硬盘上面一个**隐藏分区**中的，请问如何才能查看到该隐藏分区的内容呢？

答：有两种方法：一就是用PQMagic把隐藏分区的属性设置为非隐藏，这样重启之后就会自动为隐藏分区分配一个盘符，就像看普通分区那样查看里面的文件资料，另外一个办法就是在Windows 2000中直接查看。具体过程如下：启动“计算机管理”工具，选择“磁盘管理”，可看到各个

是兵种相克的道理）。至于对艾辛格基地的箭塔一开始用弓兵的火箭拆最快。

骑兵千万别跟其他兵种结合啊！这样骑兵最引以为傲的两种武器——速度、冲撞就没了，有一队骑兵后，除了强兽人长枪队之外，都是骑兵践踏升级的牺牲品。除了象兵以外，任何两个兵种结合后都不能再分开。

问：我刚打完白城，回大地图后提示说当一切准备好后就前往攻击黑门，可是黑门却不给我点，选项中没有黑门这个选项，为什么会这样？要怎样才能打黑门？

答：要打任何一个区域，玩家就必须要有已征服的相连接区域。

黑门前有一块叫“达哥拉”的区域挡在前面，可能你没征服这块区域，你的领地就无法连接黑门，当然就无法选择喽。

问：请问建筑物怎样才能升级呢？

答：跟建筑物的使用频率有关。一直使用那座建筑物，一直让它出兵，这样它就会升级了。资源生产建筑放越久等级越高。但有时会出现指令点数满不能造新单位，也不能升级建筑，这意味着你就不能升级科技。所以，通常该场战役中若有要加盔甲等装备的队伍，而且打得很顺时（累积不少资金），要牺牲掉一些农民（因为实在是太占指令点数了），然后出一些牺牲部队上战场，等建筑物升级后，赶快把该买的装备、技能一次买齐，然后就将那些装备全满的单位努力狂练，让它们成为你的主力部队！

问：为什么我的骑兵营和弓兵营一直都在level

硬盘的分区情况。其中IBM_SERVICE就是隐藏分区，然后为这个隐藏分区分配一个盘符，在弹出菜单中选择“Change Drive Letter and Path...”然后选择“Add...”给它分配一个盘符，点击OK。最后请回到管理界面，再到该分区上面点击鼠标右键，选择Explore菜单就会启动资源管理器，从而查看该分区上面的数据了。

四川 龚胜

读者 老里问：过段时间我打算配一台电脑，显卡决定采用**PCI-E接口**的，我听说现在PCI-E显卡分桥接模式和原生模式两种，请问如何分辨PCI-E接口的具体模式？

答：很多朋友可能都关心如何知道显卡是采用桥接模式还是原生模式，如果是外置桥接技术，那辨别起来相对容易，但如果显卡采用内置隐形桥接技术，仅通过外观观察是解决不了问题的。辨别起来就比较麻烦了，一般而言可通过接口传输速率的对比测试来确认，但这不是唯一衡量PCI-E显卡的标准，要想认清什么显卡是真正的PCI-Express接口，还必须结合权威的“PCI-SIG认证”来进行判定。真正的PCI-Express显卡至少应该具备两个条件：一是采用原生PCI-E技术，而不是隐形桥接，且接口带宽要足够高；二是要符合PCI-SIG严格的电气稳定性及兼容性测试。具体情况大家可访问PCI-SIG的官方网站详细了解。

四川 龚胜

读者 全方位战士问：请问现在的**笔记本电脑硬盘是否支持DMA 66/100模式**，如果支持的话，具体如何打开笔记本硬盘的DMA 66/100模式呢？

答：现在笔记本电脑硬盘及配套主板基本上都支持DMA 66/100接口。不过，要发挥DMA 66/100的性能，在具备了硬件条件后，还需软件方面正确的支持及设置。说得简单点，在软件方面主要是需要找到配合你主板芯片组的驱动程序。

目前，各个主板厂商都有针对自己公司的主板芯片组而提供的IDE BUS MASTER驱动程序或补丁程序，以用来支持主板芯片组的DMA 66/100功能。在安装了主板的IDE BUS MASTER后，设备管理器里的磁盘驱动器会由原来的GENERIC IDE DISK TYPE 47变成这个硬盘的具体型号和名称。如果你的笔记本电脑采用VIA芯片组，和台式机一样应安装最新的VIA 4合1驱动程序，正确安装后会识别出硬盘的型号，并在程序中生成一个叫VIADMATool的程序，执行它即可打开或关闭IDE硬盘的UDMA功能。

四川 龚胜

读者 废话大仙问：我有台较老的笔记本电脑，因为要上宽带网，所以最近买了块PC接口的网卡，**测试时却检测不到PC卡，**请问该如何进行处理？

答：在某些笔记本电脑上，如果检测不到PC卡，通常是由于资源冲突所致，比如当用CF转接卡时，常常会与内置光驱发生冲突。遇到这种问题，请尝试保留IRQ 10和内存段C000-CBFF。具体步骤如下：进入“控制面板”→“系统”→“设备管理器”，单击“计算机”，选择“属性”，再点击“保留资源”，选择中断请求（IRQ），然后单击“添加”，键入10，再选择“内存”，“添加”保留内存段C000-CBFF，确定后重新启动计算机问题应可解决。另外，有些带两个PC插槽的笔记本电脑当同时使用两个PC卡设备时，出现冲突的可能性更大。

四川 龚胜

读者 老马问：我的电脑最近速度很慢，特别是启动Windows XP进入桌面，**执行虚拟拨号软件时，系统时常处于假死状态，**要等30秒钟以上才能出现拨号窗口，我怀疑是安装ADSL带来的问题，但又不能不装，请问怎么办？

答：Windows XP在默认安装方式下，网卡的TCP/IP设置是处于“自动获取”状态下的。当系统启动时，首先将检测网卡是否为固定IP，如果没有找到，则会向外发送数据包请求网络中的DHCP服务器分配IP地址；如果仍然没有找到，系统将自动指定网卡的IP地址，并将子网掩码设为255.

1，我的兵已很多啦，造一个单位的兵可得多少经验值啊？

答：这个问题和上个问题其实差不多，我玩时，出4队弓箭手时弓兵营就到2级，出3队骑兵时骑兵营也可升到2级，但在指令上限到150时，就要牺牲掉1队步兵来空出指令点数了！同时还要注意，遭遇战和剧情战不太一样，比如洛汗的弓兵营，遭遇战时出3队就可升2级，玩剧情的话要出4队才行。

问：请问一下，如果遭遇战的地图中没有河水，那树人着火的话是不是只能乖乖等死啊，还是有其它灭火方法？魔多的战象也会着火吗？请各位指教一下！

答：没水的话真的是等死，着火的树人会持续扣HP。魔多的战象也会着火，而且着火时可以说不用管了，因为会被打到着火的程度通常气数将尽，这时就应该让战象往敌方冲，战象倒地时还可压死不少敌人……

问：部队混编有什么特点？

答：混编可降低升级的成本，而且可优势互补，比如两队精灵战士混编，其中一队手里是持剑不持弓的。缺点也很明显：人口值是2个单位的总和；一支兽人弩兵+强兽人就要耗50单位；能力虽然可互补，但大多攻击时一半单位是处于闲置状态，而且把近战和远程的部队混编在一起，混编后远程部队的射程会有所下降。

问：我第一次玩中土战争，请问我每次选正义的阵营打到一半都会被邪恶阵营的隐形人打，要如何识破隐形人并把他干掉呢？

答：你指的是咕噜吧，当他攻击时或是靠近你的单位时就

255.0.0。但对于许多ADSL Modem而言，默认状态下DHCP功能是关闭的。这就意味着系统在自动指定网卡IP地址，而这也需要一些时间（如ADSL Modem的数据灯就会不停闪烁），所以Windows XP操作系统存在短暂的停顿也就不奇怪了。解决的方法有几种，最常见的是开启Windows XP的Internet连接共享，手动给网卡指定IP地址：在Windows XP“网络连接”中进入本地连接的Internet协议（TCP/IP）窗口，把网卡的IP地址设置为192.168.0.1，子网掩码设置为255.255.255.0，而网关和DNS为默认。当然，你也可及时开启ADSL设备的DHCP功能，这样当Windows XP系统启动时，可迅速获取可用的IP地址，此时系统就不会那么停顿了。

湖南　苏旅

读者　海南问：我的电脑是WD 40G+IBM 120G硬盘，**最近经过一次病毒洗劫后重装系统，奇怪的是，在MS-DOS下居然找不到40G的硬盘，但安装Windows时可找到甚至格式化硬盘。**这是为什么？此外就是硬盘上的程序启动速度很慢，是不是硬盘的问题呢？

答：你的问题很可能出现在CMOS硬盘设置或硬盘分区格式上。对于一些硬盘来说，由于一些特殊原因（如接挂双硬盘），使用者必须在主板CMOS中关闭硬盘识别功能，这样才能保证正常的分区顺序识别，但这样导致的后果就是硬盘只能在Windows操作系统下被识别，而在传统的MS-DOS中就不能识别了。同时在硬盘分区格式上，也有可能存在着兼容问题，如你使用的MS-DOS操作系统版本较低，那么是不可能识别出FAT32硬盘分区格式的，同时MS-DOS操作系统也不能识别NTFS硬盘分区格式。

硬盘上的程序启动很慢，与很多原因有关，如在MS-DOS操作系统下没有预先执行SMARTDRV高速磁盘缓冲程序，或者你使用一台内存容量较低（如小于128MB）的电脑来执行Windows XP/2003之类的操作系统时，都会出现这些问题。当然，如果硬盘上面有大量坏道，硬盘运行速度也会显著下降的，建议你及时使用Norton Disk Doctor或Scandisk这类磁盘维护程序进行检查并采取相应措施（如及时备份硬盘数据、更换硬盘等）。

湖南　苏旅

读者　3375问：我刚买了一块**1394接口卡采集DV视频，**听说单芯片的质量好些，采集不丢帧，是么？此外，USB接口的硬盘盒能胜任视频采集的存储任务吗？

答：所谓“单芯片的质量好些，采集不丢帧”这种看法未必正确，1394接口卡主要用于Digital Video设备视频采集用，当然也有用于外接硬盘盒和双极互连的。如今市面上1394卡所用芯片有好几种，VIA和TI（德州仪器）、NEC、Lucent等公司的芯片占据了绝大多数市场份额，其中既有采用单芯片，也有采用双芯片设计的。谈到芯片优越性问题，单芯片未必最佳，如德州仪器是1394芯片设计的权威厂商，市场占有率高，其产品具有较好的兼容性，而它的设计主要就是使用双芯片组合，如TSB41AB3、TSB12LV26等。实际上判断1394接口卡的质量好坏，不只是看芯片设计，PCB板型、大小布局、电气走线等设计也很重要，相比之下，某些杂牌小厂的1394接口卡偷工减料，选用的电气元件和板卡做工都有所缩水，虽然价格更便宜，但使用上未必可靠。关于视频采集的平滑和质量问题，其实关键不在于1394接口卡的问题，而跟所用电脑的配置（如CPU速度、内存容量、硬盘速度）及软件设置有关，如果你的电脑配置太低（如使用400MHz以下频率的CPU、128MB以下内存或低速硬盘），则很容易导致丢帧的问题。如果视频采集所用软件编码有误（如本该选择PAL DV编码，结果却选择了PAL MPEG-1编码），也会出现视频采集质量较差的问题。至于USB接口硬盘，个人认为并不适合保存采集视频，因为USB设备在使用中容易占用过多的CPU资源，即使是USB 2.0高速传输配上笔记本硬盘（大多转速多为4200转）也不能完全稳定地胜任这类视频采集功能，建议视频采集还是使用传统的IDE或SCSI接口硬盘。

湖南　苏旅

会现身了……

问：黑暗方最后一关进攻白城，任务目标是摧毁白城，但我都打完了，为什么还不结束？

答：我最开始玩时和你一样，最后终于找到问题了，白城第二层上边有个水池子，它被第三层建筑遮挡住了，由于视角的关系你看不到它，而水池被摧毁后电脑一般还会再造出来，如果此时你那个地方没有驻留部队，自然不会让你结束任务。

《席德梅尔的海盗》问题集

问：请问游戏中的指南针如何使用啊？有一个大的跟一个红色小的，搞不明白是怎么回事。

答：最大的铜色指针永远指北，红色的箭标是风向，这个箭标越大表示风力越强，你也可在指南针下方看到风力，单位knot（节：1节=1852米/小时）。由于加勒比海的地势关系，风向绝大多数时间是偏西的。

问：请问该不该分赃，对游戏有什么影响？

答：赃要适当时候分，最好几年就分一次，最初几次只能分到5%，之后会升级，就能分10%，再之后就20%，不知会不会更多，因为我现在也就有20%。分赃同时会休养，海盗生涯时间太长身体状况会差，水手心情也会不好，分赃时先把船卖掉，剩下最好的一艘。除了炮和食物外，货品也卖光，这样可多分到点钱，钱多时多买点宝物，算是赚了。注意游戏中最好常存盘。

大软的秘密日记之三

林晓： 这是龙猫日记的一段，我拿来公开了，至于会不会被真人PK……冒一次险吧。

云佛山滑雪记

■本刊编辑部 龙猫

2005年1月8日　星期六　晴　气温不记得了

最痛苦的早晨！因为要7点从温暖的被窝里爬出来，冒着寒风赶到杂志社去！辰烽在周五就反复警告我们，去云佛山滑雪场的大巴 8 点半准时出发，过时不候。别说周六，就是平时上班我也没起过这么早啊。

迷迷糊糊终于上了大巴，啊呀，人怎么那么少呢！广告部组织活动的MM点名：8神经（“他起不来！”有人揭发），星尘（“他发烧了。”有人说），冰河（“他也发烧了。”又有人说）……可怜，好不容易的集体活动这些人就这样缺席了……但是这样我就可以占两个座位补充一下睡眠了，呵呵。很可惜不管我怎么变换姿势都睡不着，因为辰烽、生铁和Suki等人在我旁边高谈阔论，从鬼神侃到儒释道，一路上就没停过嘴！

好容易到了滑雪场，天蓝日高，山青雪白，正是驰骋雪场的好天气。我们挺兴奋地跟着导游小姐去领滑雪服及滑雪板。看着这些颜色鲜艳、上下装连为一体的滑雪服，我立刻联想起一部名著——《装在套子里的人》。当大家因为这些不好穿的滑雪服而龇牙咧嘴时，提供滑雪服的工作人员告诉我和Cross，已经没有我们能穿的大号滑雪服了。我庆幸不用把自己装进那件古怪的套子里，直到在雪道上摔倒，积雪直接钻到了衣服里去，才让我意识到滑雪服的“重要性”！

说来惭愧，我在东北生活20多年来都没滑过雪，更是第一次穿戴滑雪板。穿着滑雪板好不容易能移动后，我迫不及待地向初级雪道的最高点进发。我和生铁本想借助牵引索道上坡，却没想到那东西那么难用，中途频频摔倒。当我在离坡顶不远处摔出索道后，我大无畏地决定在哪里摔倒就从哪里滑下去。刚开始滑还有些紧张，习惯后就放松了许多，听着风在耳边呼呼作响，我不禁得意起来。随着速度越来越快，我才发现自己还没学会控制速度和方向。我无意中扭头，见生铁正在步履蹒跚地向坡上爬。刚想招呼他，我就一头撞到另一位滑雪者身上。我一边费力地站起来，一边赶紧向人家道歉。人家还很大度，“没关系，我也刚站起来……”

就这样滑了几趟后，我们突然悟出了一个道理：所谓滑雪运动，滑的时候并不累，滑下去时更是一种享受，而气喘吁吁地抱着滑雪板一趟趟走上滑道才是名副其实的运动；这“运动”与“滑雪”结合在一起，便成了“滑雪运动”。当我们“运动”累了，决定休息一下时，发现辰烽、生铁、Cross、Suki等人已经换回便装，围在一个环形雪道旁边大呼小叫。我们凑近一看，原来他们在玩XXX（我实在不知道那个叫什么），而生铁则在一边饶有兴趣地给他们拍照。

回来的路上，我终于睡着了，即便旁边座位上打牌吵得天昏地暗也没能搅醒我。预计第二天我将会全身酸痛。

花絮 1.到了准备打道回府时，几个一直没露面的家伙才突然出现。答笛和ACJ去了中级雪道，更奇的是ACJ不仅没穿滑雪服，连棉衣都脱了，只穿毛衣滑雪，事后我们一致尊称他为“大软猛男”。

花絮 2.那天整个滑雪场几乎成了媒体专场，除了大软，还有《经济观察报》、《IT经理世界》、《数码视讯》等多家媒体在此娱乐，频频遇到熟人。

花絮 3.可怜的美编晓月在玩XXX的时候，因为没及时离开雪道，被后面游客乘坐的气垫撞了个人仰马翻，以十分“优美”的姿势趴在地上。事后她手舞足蹈，暴跳如雷，形成了蓝天黑山白雪外的另一道风景。







华硕超级平台杯《反恐精英——零点行动》战术征文大赛评奖揭晓





本次征文大赛是奥美电子（武汉）有限公司、《大众软件》杂志社、华硕电脑继2003年成功举办征文之后，又一次在《大众软件》读者中引起反响的一个征文活动。本次比赛选取了目前最为流行的《反恐精英——零点行动》（即CS1.6）为蓝本，征文包括技战术讲解、地图运用、技巧训练等各种风格的优秀文章。比赛期间，收到了各类型来稿380余篇，其中小技巧、手写投稿220余篇（封），可见在中国CS的游戏群体数量是巨大的。由于多数读者只是玩家，普遍来稿质量不高，但热情及认真程度令我们感动。我们也同时采取了向专业作者约稿的形式，并在《大众软件》杂志8月上旬到2005年1月下旬12期的杂志中，共刊登了黑龙江、广东、广西、河南、上海、北京等地12名作者的战术文章。获奖作品为：

最佳实用战术奖：
《异曲同工——de_dust2和de_inferno的战术浅析》

最具创新奖：
《穿过你的障碍的我的子弹——透射技巧详解》

最佳技巧奖：
《瞄准——爆头！》

详细获奖名单和奖品请见第17页“大众礼物”栏目。

你来我往

北京　刘宏宇

01期杂志的封面独具特色，寓意深刻。整本书的结构紧凑，涉及面广而不俗，繁而不杂。《中国IT行业大事典》写出了中国网民最关心的问题，并且评论合理，成为本书的一大亮点。祝你们在新年之际销量更上一层楼。

江苏　陈业欣

第1期大软出来后我在同学中征询意见，大家对“数字码头”这个新栏目都很满意，对杂志其它方面的改变也表示了很大程度的赞同。2005年的大软真的给了我很不一样的感觉，相信今年的大软一定会很出色。我给每个栏目都写了评语，你们可要认真地看啊！

林晓：2005年第01期出版的时候，编辑部里的每个人都忐忑不安等待着读者的评价。还好还好，评价还是正面的多些：）。对于进入第10年的大软来说，每一个读者的意见都是重要的。谢谢陈业欣和刘宏宇，谢谢所有关爱大软的人！期待您对杂志更多的意见和建议。

北京 张大禹

2005年大软的第01期晶合通讯里有篇关于《魔兽争霸》徽章的报道，我现在很想买这个徽章，可是我不知道哪里有卖的。我家住北京市朝阳区亮马桥一带，附近委实没有游戏周边店。如果这种商品能从大软那里邮购的话那就再好不过了！晚辈在此谢过。

林晓：很多喜欢“魔兽”的朋友都关心这个徽章。编辑部没有这个零售业务，不过这个徽章零售的地方挺多。它的代理厂家网址是http://www.gamedge.net/default.aspx?tabid=39，网页上有他们的联系电话，直接打电话和他们咨询吧。

网友　炫雷

2004年的大软还差第19期没买到，心里好不舒服，就差那么一期就齐了！还有2002年的大软被同学弄得四分五裂，那个心痛啊。能不能帮我看看编辑部还有没有2004的第19期，2002年的01～06期和第16期。书架上几排的大软一看就不齐，心里好不舒服。谢了！

林晓：编辑部没有你需要的这几期杂志，真是抱歉。看看哪位读者朋友热心，可以提供他需要的这几期杂志。有任何线索请和我联系。我的信箱是linxiao@popsoft.com.cn。



这一期杂志虽然出得早，但内容方面并没有缩水，关注互联网成瘾人群、MP3播放器歌词同步方案、无线上网、转接线头与扩展卡等题材的文章都是既实用又及时，贴近读者需求。前线地带排版与内容都很酷，看得很过瘾，20款单机游戏真让人心潮澎湃啊。但是《当骂人成为职业——论中国网络游戏语言的低俗化》那篇文章仍有多处值得商讨的地方。题材一般，内容上紧扣主题的部分不多。文章是罗列了不少材料，但仔细研究起来就发现那些材料挺空泛的，玩家和GM的话说服力不强。希望以后这类型文章有更强的批判性，要写就伤筋动骨，让人寝食难安。　■**快评手 王茜**

请你点评：针对2005年04期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。



2004年度优秀中国共享软件评选活动启事

参与活动评选 赢取超级大奖

活动时间： 2005年02月05日～2005年03月15日

主办单位： 《大众软件》、北京网路科技有限公司（Softreg.com.cn）

协办网站： ZDNetChina开发者栏目、CSDN.net、IT168软件频道、MOP.com

2004年，网络消费不断为广大消费者认可接受，中国共享软件业借此契机得到了大力发展。为了进一步鼓励共享软件作者开发出优秀共享软件，同时也为对那些长期保持高水准并得到用户认可的共享软件给以充分肯定，《大众软件》与“网路-中国共享软件注册中心”，联合ZDNet、IT168、CSDN、猫扑等传媒共同举办2004年度中国优秀共享软件评选活动。

一、参选产品说明

由国内共享软件开发者或团队开发，并保证不侵犯任何第三方的版权、专利权或其它知识产权，同时符合国家的有关法律，且在2004年12月31日前在国内各大共享软件代理机构和下载网站发布的作品，均有资格参加本次评选。参选软件分为以下七大类：系统工具、应用软件、图形图像、媒体工具、编程工具、电脑娱乐、掌上软件。具体分类请参照投票网页介绍。

二、活动说明

第一阶段：用户投票甄选用户奖（2005年02月05日～2005年03月10日）

投票活动时间内，共享软件用户可以登录**投票活动网站http://2004.softreg.com.cn**，选择或填写您使用过或心目中的优秀共享软件作品，并正确填写您的联系方法。所有参与投票的用户均可获得本次活动的用户投票抽奖，具体用户奖奖项为：系统工具、应用软件、图形图像、媒体工具、电脑娱乐、掌上软件（具体分类请参照投票网页介绍）。每个奖项得票的第一、二名获奖，第三名获提名。

第二阶段：专家投票甄选年度奖（2005年03月11日～2005年03月15日）

根据软件的各项内在指标，在用户奖项中的各前5名中，由软件业内资深编辑、专家组成的评审小组，从软件的功能、界面、创意、服务等方面做全方位综合评审，评出年度奖项：年度最佳共享软件、年度最佳创意奖、年度最佳界面奖、年度最佳功能奖、年度最佳营销服务奖等5个年度奖。每个奖项得票第一名获奖，第二、三名获提名。

三、用户投票奖

一等奖1名：奖品为价值4000元的爱国者平板王移动DVD DP-E017

二等奖3名：奖品为价值3000元的Tapwave Zodiac 2 Palm掌上电脑

三等奖10名：奖品为价值100元的卡通摄像头

幸运奖100名：奖品为共享软件1款

参与奖：所有参与投票的用户均可获得奖品为价值20元的800buy.com网上商城购物优惠卡

四、用户投票步骤

Step1：登录活动投票站点，在列表中勾选你心目中的优秀共享软件（每类最多3个，可少选）

Step2：如果您所选的软件不在我们的列表中，请手动在每类后填写（多项用空格隔开，每类最多3个）

Step3：仔细填写个人信息并提交，以免错过用户投票超级大奖。

部分奖品说明

一等奖： 爱国者平板王移动DVD DP-E017（图1）配备7英寸16：9高亮TFT显示屏（500流明高亮度），支持DVD/SVCD/VCD/CD/MP3/JPEG/WMA/HDCD等常见格式及绝大部分盘片类型。除直接观看DVD片外，还支持视频及音频输入/输出，可随意将画面倒转、缩放，具有断点记忆播放及“A→B复看”等功能。

二等奖： Tapwave Zodiac 2（图2）在国内为清华同方与美国Tapwave合作联合销售，是一款非常适合玩游戏的蓝牙型PDA，采用Palm OS 5.2T操作系统改进版。采用摩托罗拉i.MX1 ARM9 200MHz处理器、128MB内存，机器配备图形显示芯片ATI Imageon W4200（8MB SDRAM显存），可获得很好的游戏性能。

三等奖： 昂达35万像素卡通摄像头（图3）。


图1



图2


图3



“沧月杯”《墨香》武侠小说征文大赛启事

【主办方】

上海腾武数码科技有限公司

《大众软件》

《今古传奇·武侠》

17173.com

【征文时间】

2005年2月15日～2005年4月30日（来信投稿以当地邮戳为准）

【大赛宗旨】

近年来，通过温瑞安、黄易等人的推动，加之互联网的飞速发展，新武侠文学运动在国内风起云涌，网上网下涌现出一大批新派武侠小说作家。为了促进传统武侠文化和新时代数字互动娱乐形式的进一步结合与发展，上海腾武数码科技有限公司联合国内武侠、IT、网络游戏类最具影响力的三家媒体《今古传奇·武侠》、《大众软件》和17173.com，共同发起“沧月杯”《墨香》武侠小说征文大赛，这将是2005年国内原创武侠文学界的一次盛事。大赛为喜欢武侠文化和网络游戏的读者及玩家，提供展示自己风采的文学交流平台。希望通过这次大赛，在新时代的武侠文化和网络游戏爱好者中，进一步弘扬中国传统文化的精髓，发掘优秀的武侠小说作者，为打造大陆新武侠、新网游的盛世“江湖”献上一份绵薄之力。



【评选时间】

2005年5月1日～2005年6月10日。

2005年6月15日公布此次大赛所有奖项归属。

【奖项设置】

一等奖 （1名）奖励人民币10 000元

二等奖 （2名）奖励人民币5000元

三等奖 （3名）奖励人民币2000元

优秀奖（10名）奖励价值500元的奖品

鼓励奖（100名）奖励《墨香》纪念礼品1套

【投稿说明】

1.以武侠网络游戏《墨香》的游戏经验为基础创作的中短篇武侠小说，字数在5万字以内。

2.小说内容应与《墨香》的游戏经历和背景保持一致。除此之外，小说设定的年代、人物、情节等均不受限制，可自由发挥。

注：

1.有关《墨香》游戏的相关资料，请访问《墨香》中文官方网站http://www.moxiang.com.cn或进入《墨香》游戏体验生活。

2.可参考沧月所著同类型小说：《墨香外传——大漠荒颜/帝都赋》，请访问《墨香》中文网站“惊艳·墨香”专题：http://www.moxiang.com.cn/zhuanti/cy/main.htm

【版权说明】

1.所有参赛作品的著作权归作者所有，使用权及出版权归上海腾武数码科技有限公司所有。

2.参赛作品的使用权归各合作方所有。



【参赛限制】

有以下情形的作品不得参赛：

1.非原创，抄袭或者转载他人的作品。

2.已出版或已在传统媒体发表的作品。

3.已向传统媒体或出版社投稿尚未得到退稿通知的作品。

4.参加任何正在举办尚未公布结果的征文活动的作品。

5.作者不拥有全部版权的作品。

6.已在任何比赛中获过任何奖项的作品。

【投稿方式】

电子文稿请E-mail至：linxiao@popsoft.com.cn；信投请寄至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》杂志“《墨香》征文”组收，邮编100036。

【评选流程】

投寄到《大众软件》的稿件，由《大众软件》进行初审，每个奖项选择相应提名作品进入终审。终审评委会由业内专家组成，最终评定出每个奖项的得奖作品。

特别说明：投稿者视为同意本评审办法；本办法如有未尽事宜，主办方有权进行随时修订。修订内容将另行公布。

本次活动的主办方对本次征文大赛拥有最终决定权和解释权。



"闪"亮世界，一搜导航——用一搜查找 Flash MV

Flash，一种动画媒体制作软件，它制作出来的SWF动画文件具有体积小、下载与解压观看同步执行的特点，因此广泛传播于互联网络，其中还有不少脍炙人口的作品被搬上了银幕与电视呢，比如轰动一时的"蜡笔小生"系列、"三国歪传"等等。随着互联网与电脑技术的普及，Flash得到了高速的发展，现在到了几乎每个正规网站都有它的身影的地步，不少网站还专门提供Flash MV的欣赏与下载，正是这种百花齐放的态势催生了各大搜索引擎Flash搜索功能的出现。

在传统的搜索引擎中，其实也是可以查找Flash MV的，只不过麻烦得多，而且局限性也很大，比如搜张宇"一言难尽"的Flash，可以输入"张宇 一言难尽 Flash"，不过这种搜索准确性很低，因为只要符合三个因素中的任意一个都可能返回到结果中；而在专门的Flash搜索功能中，只有符合Flash文件格式的结果才会返回到结果中，这就大大提高了搜索的速度，节省了网络资源。

在众多的Flash搜索引擎中，最值得一提的是"一搜"（www.yisou.com）。它是雅虎第一次在全球区域市场推出的搜索门户子品牌，集中了雅虎的全部资源优势：最先进的YST核心搜索技术，由38种语言、50亿个网页、5.5亿张图片、1500万首音乐构成的世界最大规模的搜索引擎数据库，以及雅虎电邮、雅虎通、3721上网助手等集成式服务。在这里，互联网上有的Flash MV几乎都不缺，而且仍在继续发展壮大中！

搜索的方法很简单，如输入"痴心绝对"，选中"flash"格式，就可以搜索到李圣杰这首歌的MV。如图：



跟其他搜索引擎不同，"一搜"完全抛弃了通用的手工干预方式，完全通过算法排列搜索结果先后顺序，保证了结果的客观公正性，体现在Flash MV的搜索上，结果更为准确，因此其搜索命中率远远高于其他同类网站。

广　告　索　引



生产系新手速成攻略（制造篇）

制造系职业在网络游戏中可以说是比比皆是，大多数网络游戏即便是没有制造这个职业也会有合成或武器升级系统，这算起来都是制造，所以制造系在游戏中是非常重要的。

裁缝

虽然很多地方都介绍说缝纫最好和种植搭配着学，但裁缝不是一个刚进入游戏的新手能学习的职业。如果没有人供给仅靠自己在外面收材料是相当困难的，基本上有材料的不是给公会就是给熟人了。而且搜集需要相当大的金钱，所以建议新手们有一定积蓄后学习该职业。

要想制作衣服首先要得到制造图纸，而裁缝的图纸基本都是做任务才能得到，下面就介绍几个能制作图纸任务的方法：11级的初级劳动服图纸可在阿尔及尔完成制作海战服的任务，在阿尔及尔的公会联盟接到任务后不用自己动手做，在雅典买5件就可以了；31级的中级劳动服图纸的任务需要在亚丁完成商盟的〝智者考验〞任务，接此任务的前提是要有5级的购货术；61级的高级劳动服图纸就更难得到了，在江户的商盟完成〝商者考验〞的任务，前提是10级以上购货术，完成任务的时限是2个月，需要将全世界各地的货物各一份送到江户的商盟，共114件货物。

在阿尔及尔的公会还可得到21级商人衣服制图的任务；在里斯本的公会有41级富商衣服的制图任务；斯德哥尔摩有51级海战衣服图纸。当然，除此之外要获取制作图纸我们还可向各城市的NPC或玩家购买，不过NPC的价格出奇的高。



除了图纸和种植的材料外，我们还需要从一些动物身上获取纺织品，如羊身上的羊绒和羊毛。想采集这些纺织品除了需要消耗时间外自己还得有点陆战实力，否则不但得不到材料还要搭上自己的性命。

在后期合成高级衣服时合成率是很低的，所以我们可用些低级衣服来作试验，在连续失败几次后再做高级的衣服，这样成功率会有很大提高。

炼金术

炼金术同样不是个新手职业，基础仍然是种植，这点就不用多说了。前期的炼金术目标是小型解除疲劳药水，增加精力的药供不应求，自己练级时也能充分利用。

和缝纫一样要想制作新的药水得有制作图纸，而炼金术的图纸也是靠任务获得的，因此向大家介绍初期我们能完成的两个任务。

首先，我们的目标是轻型恢复疲劳药水的制作图纸，也就是我们俗称的小蓝。小蓝的任务在雅典的商会触发，需要2级的购货术，加入商会后作〝狂欢的啤酒节〞任务，在一个月内送完100箱啤酒就是了，时间紧迫所以要带够充足的给养并将船速开至最大。任务完成后能得到16 000金钱和150的声望。

初级兴奋剂的图纸是在阿尔及尔作一个探盟的任务，在里斯本外海周围的海面上（坐标353.5，–296.5）寻找大白鲨，找到并鉴定。



后面的任务都需要一定的商船等级或机动等级，除了完成任务我们还能向玩家购买制作图纸，但前提仍然是看有没有人卖。

铸造

铸造是和武器相关的职业，游戏中分陆战和海战两种战斗方式，其中陆战需要使用武器。《航海世纪》中出现的武器有斧、剑、刀和火枪，现在用得最多的还是能加20%防御力的刀。铸造需要的材料是木材和金属，与其搭配的技能是挖矿和伐木，所以铸造是个适合高等级练的技能。

铸造出来的东西属性会有一定几率出现提成，会在武器原本攻击力或命中率后面出现绿色的〝+n〞字样，至于这个〝n〞是多少就要看玩家们的运气了。

铸造也是需要图纸的，初期在亚历山大、热那亚码头、塞维利亚和巴塞罗那等地中海地区能买到斧头11级至41级的图纸；火枪图纸的11级至41级在伊斯坦堡、威尼斯、阿尔及尔和塞维利亚购买；剑的初期制作图纸则在雅典、的黎波里、阿尔及尔和马德拉；刀的能在贝鲁特、威尼斯、里斯本和斯帕马斯买到。



宠物王国的上古神话

《仙界传—Q 神榜》之神兽揭密

喜欢读书的朋友应该对《仙界传》这个名字不陌生，广泛流传于网络上的中国古典神话小说《仙界传》，继《悟空传》等神话小说之后，再次引起广大读者的关注，其轰动效果非同一般。宏象公司将《仙界传》作为背景题材开发了这款同名网络游戏《仙界传——Q 神榜》，让无数“仙界”迷们，以另一种方式，完全融入小说当中，去亲身体验修仙、成仙的快乐。

《仙界传——Q 神榜》以卡通漫画的表现手法，揭示中国古代神秘的神话世界，画面可爱精致，完美诠释似幻似真的虚拟世界。在游戏中最受人瞩目的部分，是庞大的、程度前所未有的宠物系统。

仙界迷们都知道，《仙界传》故事中最能引起读者强烈占有欲望的，就是那些在想象中千变万化、功能强大的神兽了。神仙们上天入地、除魔卫道、摆威风、耍酷，全都依赖他们座下的，或是召唤出来的神兽，神兽就是仙人们的爱宠。那么要表现《仙界传》世界的网络游戏，该如何解决如此庞大的宠物系统设定问题呢？

《仙界传》原书中的宠物可划分为两种，即孵化宠物与捕捉战宠。有了这样一个基本的概念，宠物来源问题便迎刃而解。

一、孵化宠物

这类宠物初期以蛋的形式存在。玩家通过游戏中的任务、购买或接受赠送等多种方式，可获得用以孵化宠物的蛋。游戏中设置了用于孵化的特殊装置——孵化器，玩家得到的蛋，必须在孵化器中才可达到顺利孵化完成的效果。孵化的过程中，玩家可根据计划放入代表不同属性的卡片，这样就达到了修改神兽出世时属性的目的。

在神兽孵化的游戏设定中，研发人员为其注入了很高的随机元素。每次孵化出的宠物，不一定就是玩家们最终想得到的那只，属性方面或许并不符合玩家最初的设想。当然，属性好的“极品神兽”出现的概率会比较低，对于孵化出的神兽，玩家可自行决定它们的去留。玩家们大可不必担心得不到自己要的那只梦宠，因为孵化神兽的数量在游戏中是不作限定的，所以，一般情况下，只要玩家有耐心，最后都能得到那只梦想中的乖宠。

小神兽成长为形态各异的成年神兽后，按照用途不同，它们可划分为 3 类：坐骑、探索神兽、传送兽。

坐骑，可成为玩家代步工具的超可爱神兽。《仙界传——Q 神榜》的游戏世界庞大，许多地方单凭玩家的“发足狂奔”会浪费很多精力。假想一下，在《仙界传——Q 神榜》的世界里，玩家们骑着各式各样的神兽，穿梭于蓝天白云之间，遨游在碧波浪涛之中，欣赏日出日落、潮涨潮落，说不尽的造化神奇，是否让人遐想联翩，内心也止不住地澎湃暗涌呢？

专业的探索神兽可帮助玩家发现身边的宝物和预知危险。无论宝贝藏得多深，无论敌人隐藏得多么好，探索神兽都可发挥它们的威力，忠诚地履行它们的天职，帮助主人取得稀世珍宝。

传送兽，可转瞬间将玩家传到世界的任何一个地方。相信玩家们对跑地图的痛苦都非常了解吧。战斗中，玩家陷入危机时，及时放出传送兽也是逃生成功的最关键。

神兽需要玩家的精心照顾，如果照顾不周，它们还会和主人闹别扭，发脾气。一旦神兽不听从指挥了，很可能不是它们自己的问题。探索神兽和传送神兽不能作为坐骑使用，它们会一直跟随在主人的身边，尽职尽责。3 种神兽都具有战斗能力，面对危险，它们会站在主人身边全力保护。

类似于真实世界的自然规律，神兽可通过交配繁衍出功能更强大的下一代。所以游戏世界的每一只神兽，都可以说是独一无二的。寻遍整个天上人间，为神兽的另一半煞费苦心，神兽的结伴良缘，是产生“极品神兽”的先决条件。

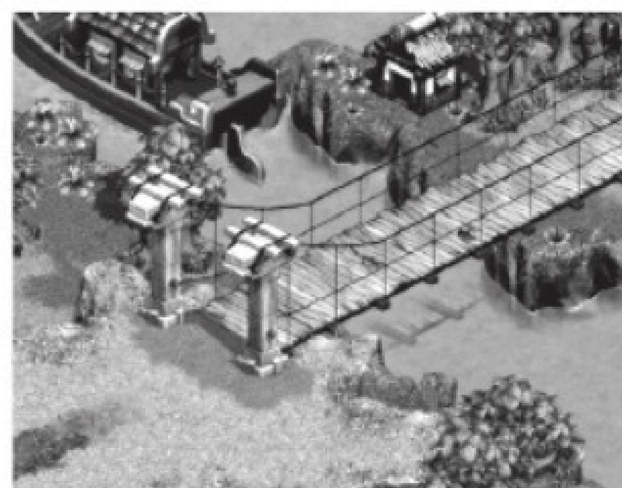
二、捕捉战宠

没有耐心和精力来孵化宠物吗？讨厌为宠物的生养繁衍而费尽心力吗？别着急，游戏还有另外一种方式让玩家得到梦想中的爱宠。

通过任务、战斗等方式也可获得宠物，而且这种方式获得的宠物，能力强大，丝毫不逊于自己饲养的。在战斗中，玩家如果看上了某只神兽，可将事先准备好的封印卡片拿出来，催动咒语，目标神兽被罩在金光之下，不一会就尽收在卡片当中。玩家要注意神兽身上散发的光环颜色，这代表神兽的属性，运用对应属性的卡片才能把神兽服帖地收化成功。

再次遇敌战斗时，玩家放出封印神兽的卡片，催动咒语，召唤出的神兽便可和玩家一起投入战斗了。





传说中的神兽是上古时代传说中的一个极为特殊的存在形式，因此，其珍贵程度和取得的难度都非常高。在《仙界传——Q神榜》的游戏世界中，宠物王国是与人类、仙人并存的又一大种族体系，庞大丰富的神兽宠物系统的存在，成为游戏最亮眼的特色之一。

神兽与人、神、魔一起，共同谱写属于上古时代的不朽传说……



无畏的贵族
——《希望ONLINE》之体力型骑士

在《希望OL》里做骑士就要做体力型骑士！为什么？最大的原因就是省钱！最适合一边作委托一边练级，一般除了药钱总是能省下一半的积蓄！练级的速度也不慢，比起敏捷型骑士，拥有更长的练级时间，作更多的委托，不需要频繁地往返于城市与练级场所之间，高效率往往比高攻击来得更加有效！它们之间最大的区别就是技能，体力型骑士可把职业技能100%发挥出来，打怪自然不在话下，暴击也有两格的距离，在你攻击后，怪要跑一格才能开始攻击你，这就极大地争取了时间！



骑士是个注重防御力的职业，所以在装备上的考究就绝不能马虎！不但要穿上较好的衣服裤子，盾也是不容忽视的！特别要求是精练过的！在前期，可省一些钱，不要精练太多的装备，要精练也不要超过加3，把钱囤积到后期。到了69级左右就穿上风神鞋、星光衣裤，戴上头盔，穿上盾牌全套，外挎一把密银剑，全线冲加6！有钱人当然可有更高的追求！骑士的装备到了60级以后是有加攻速度的，所以前期没有必要为了区区一点攻速而放弃体力去加敏捷。前期攻击速度虽然慢了一些，但防高血厚，且初期练级较为方便，升级速度慢不到哪去，而到了后期，体力型骑士的优势就体现出来了！



常常有练骑士的朋友抱怨，到了70级左右只能选择拉火车的命运，攻击力少得可怜，不能单练！其实不然，骑士的攻击力是少，但还没有少到不能单练只能沦为火车头的地步，唯一的解释就是你的装备不够，且精练不高！买个好装备砸几个石头下去应该会有很大的改观吧！至于练级地点，可选择和人组队混遗迹等，但如果有想单练的朋友就要耐心听我说完以下好地方了！

首先来到雪山矿村的酒吧找老板对话领取照顾老奶奶的任务。在完成3次后，可到老奶奶处领取墓地小孩的任务！然后到神秘洞窟一楼打倒名叫帝斯的男孩，如果装备不好可找法师和剑士朋友组队一起完成！之后被传送到NPC夏克银的旁边，他将给予你一把钥匙。再进入神秘洞窟二楼后回来与她对话选择“敌人”，完美的练级之路就开始了！这时公主房间里就有一批雪姬公主，慢慢打吧！这里的怪都不会主动攻击的，也可考虑和人组队打，没血了就找这里挂机的祭师加加血和辅助技能！动心了吧，还有更夸张的，这里还可钓鱼。打到的月石就拿来当鱼饵吧！挂机时顺便钓几块宝石，岂不快哉！在这里可一直练到95级，不过要注意的是，到了80级出去后可就进不来了！交一些朋友帮忙带药吧！也用不了多少，骑士到了80级超级省红！练一天下来用不到50个中瓶红药水，防高就是牛啊！

技能方面也可和大家共同分享，一般在60级前都会选择空手技5级，单手剑3级，净化3级，砍击3级，暴击5级，十字3级，八方5级，圣十字1级（仅供参考）。这样的加点主要是朝着群体攻击技能进发的，由于初期没有攻速，所以比较依赖于技能攻击，这样的加点适合初期练级。到了60级以后，就要考虑挑衅和盾击了。特别是盾击，绝对是不容小视的骑士专署技能，2级时就可以减伤害40%～50%，前面之所以不加是为了加快练级速度，到了60级后，怪的伤害基本都是上百的，不加盾击的话，铁定熬不住几下，65级前一定要修满3级！如果前期就考虑组队越级打怪的朋友要注意先修盾击！

骑士不是剑士，有人说练敏骑并依靠连击获胜，这实属荒谬，骑士依靠的是技能而非连击。不过在练级中用连击和技能的配合也颇为帅气！特别是“d-s-a-d-s-a-d”这一招，和剑士的效果基本一样，只要把最后一下的“d”改成任何的攻击技能就OK了！在这里有个时间差的概念，就是在最后一个A按下去的同时马上使出技能，记得上面提到的技能与普通攻击可同时打到敌人吗？对，就是这样！即使看起来A的动作没有用出来，但实际上已打到敌人了，而且马上会中了你所用出的攻击技能，两招合璧之下，焉有完卵？



骑士用自己特有的防御力与攻击手法驰骋在《希望OL》的大舞台上，比之剑士与法师，其优秀的抗打击力，必然使之成为公会战中的主流职业！正如历史上所描述的，骑士，就是这么一个拥有无畏奉献精神的贵族！



大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN

《大众软件》读者俱乐部优惠商品公告

特别说明：

为了感谢读者俱乐部广大会员对本俱乐部工作的支持和理解，从本期开始，我们将每期推出一款特惠产品，作为回报。另外，如果在我们的邮寄过程中给您带来了一些麻烦，在这里我们向您表示道歉，并希望您能继续一如既往的支持大众软件！

购买特惠产品的俱乐部会员请您仔细阅读如下内容：

1.购买产品前请您仔细阅读产品的价格、数量、性能等信息。
2.如需购买，请您致电88118588-8000或发邮件8000@popsoft.com.cn，并确认登记信息，我们将登记您的预定购买信息。
3.登记预定购买信息内容包括：会员编号，姓名、邮寄地址、联系电话
4.登记购买信息的预定者请您尽快将款汇给我们，我们将在7日内查询您的邮局汇款，收到汇款后，我们将在3日内将您购买的产品回寄给您。如7日内未收到你的邮局汇款，我们将取消您的预定。
5.每个会员限购1套。非会员无权购买。

本期特惠产品：

赛诺威耳机LB-518，限量6个，60元/个

网址：http://hard.zol.com.cn/2004/1025/126939.shtml



60元

赛诺威耳机 LB-518

每款产品每人最多限购5套



50元

方案A：时尚卡通摄像头



70元

方案B：漫步者H500高性能立体声耳机



100元

方案C：手写板



9折

原价24元　折后价21.6元
（邮寄挂号加收5元）
《大众软件》游戏剧场精华本



200元

MP3-IDEAI

产品名称：DW-823 MP3
产品规格：128M　　赠送：外置FM
产品功能：
*支持MP3/WMA格式歌曲播放；
*支持高品质录音；
*A-B复读功能；
*支持移动存储，可伸缩式USB口设计美观大方，方便使用
*1节AAA碱性电池可播放8小时
*可直接删除音乐和录音文件
*ED彩灯提示
*产品尺寸：66×34×14(mm)
*颜色：黑色
详细查询：http://www.mp3198.com/detail_win120.asp



130元

出口产品

产品型号：时创U盘系列
128 MB
产品简介：
*超稳定技术
*符合USB1.1/2.0标准
*读取速度：1000KB/S(与电脑配置有关)
*写入速度：800KB/S
*支持windows98/2000/XP
*抗震防潮、防电磁干扰

如有质量问题一年内包换

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。
（俱乐部停止第一季度的征订，订阅的读者请从第二季度开始）

会员将享受如下服务：

1.定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2.定期为俱乐部成员提供免费赠送游戏点卡或软件。
3.不定期为俱乐部成员赠阅最新新产品宣传品及行业资讯。
4.不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5.优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6.如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
7.如需其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社并注明。
8.请勿在信中平寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □　24小时到达汇款 □　4小时到达汇款 □　即时到达汇款 □
附加种类：入帐 □　邮购 □　附言 □

用户填写：
收款人姓名 大众软件杂志社　汇款金额(小写) ¥20000
收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX　邮编 100000

附言：例：购买MP3产品

邮局填写	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

填写本单前请阅读背面用户须知。您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

经办员：　复核员：　检查员：

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036　信封封面请注明“《大众软件》读者俱乐部”活动
咨询电话：010-88118588-8000　周一至周五上午9:00—12:00，下午13:00—17:30
E-mail:8000@popsoft.com.cn

因订阅杂志和购买产品的读者很多，电话繁忙，请您谅解。为了更好服务读者，本俱乐部的电话只接听解答订阅和邮寄的问题，有关产品的问题，请您直接致电产品生产厂家和产品维修电话。

记者手札

设想一下，你走进一个看上去非常繁华的城市里，兴高采烈地准备消费一下，交一些朋友，开始一段崭新的生活，却发现你身边的人都对你不理不睬，各自做着一些机械的事情，最诡异的是，他们都不说话。尽管街道上充塞着熙熙攘攘的人流，但你只能听到你自己的声音在大街上回荡，那会是一种什么感觉？

“我一定是在做梦”，有人会这么对自己解释。

可惜的是，我当时不是在做梦。

上周日的下午，由于久仰某个网游“绚丽”、“激情”、“团结”的广告，死皮赖脸地从一个老友那里要来一个小号，进去见识一下。虽然是小号，却也有20多级，可以在一些地方乱走而不至于担心被人劈死。转悠了半天之后，本人想起了团结就是力量这个真理，决定和周围的人寒暄一下，也组个队可以往更多传奇的地方跑跑。

聊天频道里充满了“收购xxx，价格从优，要卖的ME我”之类的招商信息，我觉得我回到了新疆的大巴扎里面，四处是维族老大爷吆喝着葡萄干什么的。这么热闹的地方，找些队友应该不难。

诡异的事情就这么发生了，身边埋头战斗的人都不回答我的组队邀请，要不就是“练功中”之类的字样，而聊天的公开频道里除了叫卖的声音之外，有意义的对话也非常少，而且我都找不到这些说话的人在哪里。

怎么这样？就是单机游戏，我问一个NPC，他都会不咸不淡地回我一句话呢，怎么到了网络游戏里面，反而都爱搭不理了呢？

老友从隔板的另一边伸出脑袋看我四处无头苍蝇般地乱碰，忍不住教训我：“你乱跑什么？说了给你的那个是小号，挂机练功用的。那个区域是20多级练功挣钱的好地方，都在那里挂机呢，没人搭理你，都是外挂。”

外挂……

一直听到各种对于外挂程序的争议，虽然也知道这东西破坏了网游的平衡性，但从没有感觉到外挂还会有其他的危害。它把一个本来应该丰富多彩的虚拟世界变成了一个冷冰冰的荒原，很多人到网游里是去逃避压力寻求慰藉的，但是现在那里成了一个更无情的地方。我知道这只是一小块区域中的个别现象，不过看着周围那些机械运动着的身影，我不知道它们会不会象《机械公敌》里面的那些优雅圆润的机器人一样，慢慢的侵蚀了整个世界。

我还是回家玩《大富翁》去吧。

冰河
fox@popsoft.com.cn

国产网游运营未来思考（完结篇）

■本刊记者 冰河

2005：网络游戏的战国年代

百年的命运再现

我们生活在一个娱乐为王的年代，从南到北的人们每天看着电视里的李咏、王小丫们开怀大笑，学着冯小刚、周星驰的电影台词相互调侃，买产品要看产品代言人的飒爽英姿或漂亮容颜，听音乐要看歌手或酷或靓的扮相。“好玩”，已经成为很多人对事物现象进行判断时最好的评价用语。总之，在全民娱乐的大旗下，中国的流行经济在飞速发展。

网络游戏无疑已经成为目前城市中最流行的娱乐消费方式之一，很多人都认为“网络游戏”不过是满足幼稚青少年心理需求的工具而已，难登大雅之堂。但是当城市中蹒跚而过的公共汽车上也出现了网游美女代言人的如花笑靥，晚间黄金时间的电视节目广告中也有了网络游戏一席之地的时候，网络游戏显然已开始成为社会大众广泛接受的消费内容，并蕴涵着巨大的商业潜力。如果简单地下这么一个结论尚不能给读者一个直观的印象，那么打个比方：根据广电总局电影局最新公布的数据，目前国内电影票房最高的是张艺谋的《英雄》，2亿元人民币；居于次席的已经是新近上映的《功夫》，达到了1.6亿元；位居第三的是张艺谋的另一部作品《十面埋伏》1.5亿元。这三部电影所进行的市场推广宣传力度有目共睹，尤其是《十面埋伏》在国家政策的支持和保护下，连进口大片都不得不让出暑假的黄金档期避免竞争。这也使得2004年中国国产电影的总票房达到了15亿元左右的高度。但根据中国网络游戏行业的第一大运营商上海盛大公司在纳斯达克交易所公布的最新财务数据报告显示，2004年6月30日至9月30日的区间，该企业在网络游戏的收入达到4120万美元，约合人民币3.41亿元，平均每月净收入1.1亿元人民币。也就是说，仅仅一个盛大公司，每个月的营收便相当于一部高票房的电影，年度的总收益额便堪于整个中国国产电影的票房打个平手。而整个中国游戏产业的2004年总产值，根据本刊2005年01期杂志《2004年度中国游戏产业报告》公布的数据，则达到了55.3亿元人民币，将近是国产电影总票房的4倍。中国电影行业从1905年的第一部作品《定军山》发展到今天已经有100年的历史，相对来说，中国网络游戏行业从《网络创世纪UO》算起发展到现在，也不过五、六年的光景而已。

当然，国产电影经过100年的发展，已经达到了高度的工业化和商业化，并正襟危步地跨入了艺术的大雅之堂。而仅仅有不到10年的商业性网络游戏不管现在发展得如何繁花似锦，始终面临着社会上的种种争议和非难，“蓝极速”的一场大火让社会各界至今



《剑侠情缘网络版》的海报依旧以救国救民为主题

心有余悸，“电子海洛因”、“玩物丧志”的批判始终没有平息过。事实上，网络游戏现在所经历的这一切，数十年前也是电影工业所面临的社会难题。巴黎影院烧死近百人的一场大火曾经让早期的电影放映成为受严格管制的活动，而美国上世纪六七十年代“性解放”时期诲淫诲盗的电影内容也成为社会媒体口诛笔伐的对象。不过经历了种种变革之后，在诸多电影人的共同努力之下，电影工业逐渐走向良性的发展轨道，成为继建筑、音乐、绘画、雕塑、诗歌、舞蹈之后的“第七艺术”。如今的网络游戏产业也正在向着同样的道路迈进。尽管由于有关部门对于网络游戏节目的“电视禁播令”使得网络游戏表面上的声势平息了许多，但它依旧在暗地里顽强不息的生长着。网络游戏行业从业者在产品和服务的运营管理上不断地探索新的方向。在本刊关于“国产网游未来运营思考”的探讨性文章中，可以看到从业者在拓展海外市场、创新盈利模式等方面进行的不懈努力。正值新年旧岁更替之际，我们不妨来看看，带动整个网游行业发展的先行企业，对于未来的产品和服务的经营有怎样的创新思考。

转型中的爱与痛

作为消费的核心，产品是网络游戏行业吸引玩家的第一要素，特别是在RPG型的互动式网络游戏中，背景设定、故事情节、任务线索、画面音效始终是企业宣传推广的重点。相对于引进版的网络游戏如EQ、《魔剑》，国产游戏往往具有更加亲和力的背景设定，以及蕴涵在其中的爱国主义情怀，无论是金山公司的《剑侠情缘网络版》或者是目标软件的《天骄》系列游戏都体现了这一点。“公元1161年，宋金和平对峙20年之后，金海陵王完颜亮破坏和议，亲率四路大军，对南宋发动全面进攻。国家兴亡，匹夫有责。是救国英雄，是隐居侠客，是旷世魔王，一切由你决定。”这是《剑侠情缘网络版》最新资料片《山河社稷》的广告宣传语。在如此的情景设定下，玩家很容易被引入乱世救亡的游戏环境中，“驾长车，踏破贺兰山阙，壮志饥餐胡虏肉，笑谈渴饮匈奴血”。这样的游戏体验在引进版的游戏中是无法感受到的。而目标软件的《天骄》系列游戏则将背景设定于群雄竞起的战国年代，是助秦王内统乱世外御匈奴，还是协助六国保土安民，由游戏玩家自己选择。从目前的产品开发趋势上，这种本土历史化的游戏设计依旧是主要的研发方向。处于开发阶段的金山公司的《幻想春秋Online》、目标软件的《傲世三国Online》继续秉承着从前的风格路线。其他企业诸如网易、光通也有《梦幻西游》、《水浒Q传》之类的作品面世或者研发中。相对市面上诸多新推出的奇幻背景、童话背景的网络游戏，民族历史背景的游戏通常都具有较好的市场表现和前景。

相对于两家从单机游戏开发转型到网络游戏开发的企业，凭借引进游戏《传奇》建功立业的上海盛大在新游戏的开发上虽然一直不遗余力，但市场的认同度并不高，诸如《英雄王座》、《武林外史》、《三国豪侠传》等潜心开发的新作品，借鉴了历史和武侠背景，不过从相对架空的历史设定来看，盛大对游戏作品的开发更注重于画面、系统、交流等细节内容。盛大对于外来产品的本土化尝试结果有目共睹，《传奇》中诸多韩国道具的译名如“屠龙刀”等都体现了中国文化的特点，但业内公认盛大的崛起是其在渠道推广、点卡销售和售后服务上的创新，采访中盛大也承认自身最大的竞争力就在于善于发现并解决用户的问题。也就是说盛大是凭借良好的服务而不是产品取得现在的地位，一旦涉及到本土内容的游戏策划开发，其缺乏底蕴的弱点就暴露无



《封神榜》搭上了《功夫》的顺风车

疑。事实上盛大自行研发的RPG型产品中，除了从《传奇》移植而来的《传奇世界》具有一定的市场份额，其余产品在市场上都反响平平。不过目前盛大似乎并不在意这一点，依旧以每年3～5款的速度推出新作品，而且《英雄王座》等作品也和金山的《封神榜》、目标软件的《傲世三国Online》一样入选了新闻出版署的“中国民族网络游戏出版工程”，获得了官方的内容认同。对于从代理运营起家来说的盛大公司来说，初期产品的叫好不叫座，是他们必须经历的。毕竟像金山开发《剑侠情缘网络版》时，也曾经历经3年的开发沉浮。在采访中记者了解到，金山公司开发《剑侠情缘网络版》从立项到最终推出共经历3年半的时间，投入资金4000万人民币，而后续的《封神榜》、《剑网2》、《幻想春秋Online》三款作品的开发投入经费总计不过3000万左右，《剑网》所投入的4000万资金中，有将近2000万元都等于“交了学费”。金山的收获是成功地从单机游戏开发商转型为网络游戏开发商。尽管在采访中并不认为自己的新游戏市场反响平平，但显然盛大在从代理运营商向制作运营商转型的过程中，这笔学费必须要交。



《天骄Ⅱ》是目标软件角逐2005的希望所在

相对开发和运营成本高昂的互动性网络游戏（MMORPG），众多网游企业更加看好简单轻松的休闲类网络游戏，主营棋牌类对战游戏的联众网络游戏世界曾经在早年的网络游戏竞争中独树一帜，随后中国游戏中心、腾讯、盛大等企业也纷纷踏入此领域。在采访中盛大坦承，休闲类游戏今后将是不容忽视的重要发展方向，这一点从盛大运营的《泡泡堂》所获得的巨大成功就可以一窥端倪。虽然盛大不是最早进入这个领域的竞争者，但是凭借盛大构建的通用游戏平台，迅速聚集了良好的人气，将《泡泡堂》做到了70万人同时在线的规模。雷军在采访中也表示，金山业已加入休闲游戏竞争的行列，开发了《斗地主》之类的休闲游戏，在未来还会加大投入进行休闲类游戏的研发。金山、目标、盛大在采访中均强调向休闲类游戏拓展的意向，并不约而同提到了3G电信时代到来给休闲游戏带来的新市场空间。也许他们的下一个战场就是在移动电信平台上。



目标与连邦总裁合影的背后，是8000万人民币在流淌

中国民族网络游戏出版工程

新闻出版署在2004年末正式启动了“中国民族网络游戏出版工程”，计划在2004年至2008年的5年内出版100种自主开发的大型民族网络游戏出版物。据新闻出版署音像司介绍，首批入选这一工程的作品内容涉及中国历史、古典文学名著、神话传说及益智类游戏等，由16家网络游戏出版机构、研发公司开发，总投资预计超过3亿元。凡列入工程的选题，新闻出版署将会同国家有关部门提供多方面的政策扶持，以保证该工程的顺利完成。新闻出版署负责人认为，“中国民族网络游戏出版工程”的实施将促进中国网络游戏出版产业的整体竞争力逐步提高，让民族网络游戏早日走向世界。盛大公司的《英雄年代》让玩家通过游戏，体验发挥个人智慧推动国家和社会文明的进步；网易公司的《大唐》反映贞观盛世的历史故事；目标软件公司的《傲世Online》，以三国时代为背景，使用自主研发的3D引擎技术；搜狐公司的《刀剑》、第九城公司的《快乐西游》、金山公司的《封神榜》、万向通信公司的《十面埋伏》等作品也很好地体现了中华民族的文化特色。这些都是值得向广大互联网用户大力推广的产品。



作为金山公司的掌舵人，雷军永远充满了热情

虽然中国网络游戏产业的兴起始于UO、《传奇》等国外引进的游戏，但未来振兴中国网游行业，还要寄希望于国产自主研发的作品。社会上流传一句格言叫做“文化搭台，经济唱戏”，在网络游戏研发中，这也是不折不扣的真理。目前国内网络游戏企业引进、自主研发的产品虽然不少，但市场前景看好的，还是与中国传统历史文化有关的题材，无论是从新闻出版署认定的“民族网络游戏出版工程”，还是本刊产业报告中所列举的2004年网络游戏新产品上市的沉浮，都可以看到中国玩家的口味正在向本土化、民族化的方向转移。也许诸如《功夫》、《天下无贼》带动国产电影行业发展的景象，在网络游戏行业中也很快会到来。

新的战场：家庭与股市

网络游戏与其他流行的传统娱乐方式相比经历了一条颇为曲折的道路，虽然它是以个人用户为主要消费者，但却是在公共娱乐场所开始的，这就是网吧，因此网络游戏的发展便随着网吧的起起落落经历了一番浮沉。盛大兴起的一个原因就在于它创造性的将网吧从娱乐消费场所直接转变成了推广渠道，缩短了流通环节，降低运营成本并提高效率。而金山公司在网络游戏市场的迅速崛起，也在于极为敬业的金山员工不知疲倦在各地网吧中的强力推销。记者从金山公司了解到，在进行《剑网》的推广时，金山将全国划分为不同战区，按照城市规模进行“一线”、“二线”的推广。并为此特别建立了一支规模在300人左右的团队，专门负责跑网吧，雷军在采访中笑谈“网吧可以不安装金山的游戏，但是一定要贴《剑网》的海报”。事实上也的确如此，本刊信息员发来的每月调查报告中称，即使在最偏僻的网吧里，可能什么游戏招贴都没有，但是会有金山的《剑网》、《封神榜》海报。尽管“蓝极速”的一把火，使得所有网游企业的销售总监每次都随着国家要严格监管网吧娱乐场所的消息而心惊胆颤。但到目前为止，网吧仍旧是网络游戏运营中最重要的盈利渠道之一。

不过在采访中，金山和盛大都向本刊记者表示，未来网络游戏的消费场所重点将从网吧向家庭转移。金山还特别提出了“网游家庭化”的概念。根据国际著名调查公司Gartner在1月13日发表的亚太地区宽带接入调查数据显示，中国大陆地区的宽带接入增长率为99%，虽然不及泰国1000%的增长率惊人，但考虑到中国大陆地区原有的用户基数和接入率，中国将是未来全球最大的宽带技术应用市场。雷军据此认为，在宽带家庭接入快速普及之后，随之而来的是巨大的内容消费，网络游戏作为目前最流行的互联网娱乐消费内容，将在快速增长的家庭市场中占据重要的地位。而RPG型网络游戏的本土化和民族化，以及休闲类网络游戏的发展，将极大降低网络游戏的进入门槛。目前网络游戏的消费人群主要是青少年群体，未来则会进一步向中年人和老年人扩展。有鉴于此，金山将投入2000万资金施行“网游家庭化”计划。“只要游戏内容健康，网络游戏应该是全年龄人群的娱乐休闲消费选择”。

预计的主要亚洲市场的宽带接入数、增长率及人口普及率

市场	2003年（百万）	2004年估计（百万）	年度增长率	2004年人口（百万）	相对于人口而言的普及率
中国	10.74	21.4	99.00%	1300.5	1.60%
中国香港	1.246	1.49	20.00%	6.9	21.70%
印度	0.14	0.47	236.00%	1082.9	0.04%
日本	13.69	19.49	42.00%	127.9	15.20%
马来西亚	0.11	0.234	113.00%	25.5	0.90%
新西兰	0.095	0.168	77.00%	4	4.20%
韩国	10.75	12.1	13.00%	48.4	25.00%
新加坡	0.395	0.49	24.00%	4.3	11.40%
泰国	0.01	0.14	1456.00%	63.7	0.20%
亚太区	40.776	61.03	50.00%	3531.9	1.70%

而盛大方面则表示，连续收购“边锋网络游戏世界”和“浩方对战平台”的行动，就是为了向家庭用户市场进军。与金山的“网游家庭化”概念不同，盛大提出的“网络迪斯尼”是基于电视机平台，即通过一个类似机顶盒的装置，使得家庭用户可以通过遥控器在电视机上玩网游，这不仅仅可以获得更广泛的用户群，而且成本也将降低，尤其对于很多尚未拥有高品质电脑的家庭而言，这无疑是一个“福音”——在这之前，这些用户可能更多地选择去网吧。在陈天桥的眼中，这是盛大发展家庭战略计划至关重要的一步，也是他的“网络迪斯尼”计划重要的一步。除了网络游戏之外，盛大还要把棋牌游戏、MP3、电影等可以娱乐的项目都搬到电视机上。届时，电视机不但能接收电视信号，也可以非常容易地将电视服务和互联网浏览、电子邮件以及多种在线信息咨询、娱乐、教育及商务功能结合在一起。2004年，盛大实施了超过10亿元人民币的收购行为。“这一系列收购活动，包括收购边锋、浩方、起点中文等等，都只不过是在内容、技术以及商业模式上为盛大进军这一领域做好准备。”陈天桥说。

毫无疑问，目前市场中表现最活跃的两个竞争者都将目光投向了家庭消费的市场，不过与财大气粗，出手10亿元不皱眉头的盛大相比，2000万的资金对金山来说并不轻松，尽管曾经为了转型付出了2000万学费的代价，但在投入网游市场竞争前，金山一直在“前有微软，后有盗版”的险恶环境中挣扎，直到《剑网》的成功才摆脱了资金捉襟见肘的窘境。如此投入是否有些冒险。对此雷军表示，“一直有人说金山的行为风格是典型的中关村企业风格，花小钱办大事，但是中关村发展了这么多年，联想、方正也都已经向国际现代化企业转变，金山也同样如此。太吝惜资金的投入显然会影响企业向新领域的拓展。事实上金山每次活动的投入都很大，只不过很多投入是无法用资金来衡量的。比如在网游节目电视禁播令颁布之后，金山的《封神榜》是唯一一款在电视台播出广告的网络游戏，这其中的努力投入，都是外人无法了解的。至于资金的来源，只要做好产品，未来会得到足够的回报”。几天后记者从金山软件公司获悉，公司已经正式聘任微软中国研发中心原副总经理、TCL国际控股有限公司原CTO任健为公司首席运营官（COO），负责公司海外扩展和部分内部管理工作。这一举动使得金山软件高层管理人员目前达到了10位。雷军表示任健丰富的研发与管理经验和资深的海外背景将帮助金山公司完成转型和海外上市的关键任务。这与盛大当年从微软请来唐骏的行为如出一辙，显然2005年金山的眼光也盯住了大洋彼岸的纳斯达克。对于上市的前景雷军非常乐观，“金山不是一个简单的网络游戏提供商，产品线上还有毒霸、词霸、WPS等诸多产品，还曾经将电子商务做的有声有色。所以本质上来说金山是一家应用软件服务提供商，无论是游戏还是软件，凭借多年拼杀国内市场的经验，相信都能够提供良好的服务。有这么良好的基础，海外上市应该是水到渠成的事情”。有趣的是，盛大也并不将自己定位于单纯的网络游戏服务商，而是互动娱乐开发商。网络游戏，显然已经不能满足有志者的胃口了。

中国网络游戏产业经历了6年的发展，经历了失火、暴发、禁播令、上市等诸多动荡，也看到了亚联、华义、网星、盛大、金山等众多企业的崛起。如果说2004年以前尚是以产品争夺天下的战国时代，那么进入2005年，九城的海外上市让盛大在海外股市的“游戏概念股”中不再孤单，资本在这个行业中的力量将渐渐显示出来。从产品研发到市场推广，金山在2004年的竞争中都有非常出色的表现，预计在2005年中还会继续成为行业中最抢眼的企业，但面对金融资本的力量，2000万对10亿的博弈到底最终谁能胜出，结果很难预料。如果金山能在保持竞争活力的基础上，成功登陆海外市场，中国网络游戏市场将彻底进入金融资本一统天下的局面，而竞争也会从短兵相接转变为马拉松式的角力。在强大的金融资本意志下，发生怎样的情况都不会意外，但有了发展的资金，总是一件好事。



海外传真

从地狱回来的康斯坦丁

2005年1月17日 PcZone.uk

《康斯坦丁》的电影即将上映，游戏试玩版本也同时推出。基努·里维斯扮演的康斯坦丁是一个典型的反英雄角色，美国人对漫画英雄的改编，已经完成了由《超人》的完美型向《蜘蛛侠》的常人型转变，编剧发现观众更喜欢有缺点的超级英雄，这让他们觉得不是那么遥不可及。康斯坦丁除了有普通人的毛病，还喜欢开些恶毒的玩笑。他不得不去做斩妖除魔的侠义行为，只是因为那些鬼怪骚扰到了他的生活。唯一与众不同的，是康斯坦丁在医院得知自己得了肺癌之后点燃香烟的一瞬，让我们看出他还有几分自嘲的勇气。在游戏中玩家必须通过特殊的“水”来穿越真实世界和地下世界，这有点类似《寂静岭4——房间》的里世界和表世界。除了把圣水通过灭火喷头撒向大楼让鬼怪无所遁形，或用耶稣的裹尸布做盾牌这类小把戏，康斯坦丁的武器是最吸引玩家的地方。比刀锋战士的手枪、凡·海辛的连珠弩更酷——那是镶嵌着十字架的黄金枪！



50个值得记住的游戏

2005年1月16日 1up.com

我们历时1年的连载终于结束了，在过去的40多年里，电子游戏产业保持着稳定的发展速度。虽然游戏还不如电影那样流行，但随着游戏画面的愈发逼真、音效的更加震撼、互动性的加强，游戏已经成为人们不可缺少的娱乐。这一连载记录了半个世纪以来，我们认为改变游戏产业的50款最重要的作品，从1962年第一款游戏PDP-1平台上的《太空大战》（SpaceWar）到Xbox上的《光晕》。即使你没有时间读完我们对每款游戏长篇累牍的解说，也应该知道他们的名字：《吃豆》、《大金刚》、《超级马里奥》、《波斯王子》、《网络创世纪》、《街头霸王2》、《古墓丽影》、《合金装备》、《半条命》、《侠盗猎车手3》……还有很多并不热门的游戏，每款游戏都代表一个崭新的游戏时代的开始。它们可能不是商业上最成功的产品，但它们是革新者、创造者。也许你并不认同我们的选择，那么请你仔细阅读我们的连载《关键的50》，我们有信心让你信服。



山内溥口出狂言骂微软？

2005年1月17日 The Register

英国网站The Register报道了一则传闻，说是微软执行长官Steve Ballmer到日本寻求与任天堂合作事宜时，山内溥说出侮辱性语句。传闻中绘声绘色地描述到，山内溥在会晤中表示：“我不得不冒犯来访者，让他们知道日本人是有自豪感的。”他反复强调“自豪”二字，并说：“当我对着Ballmer的助理微笑并用日语说出那句脏话时，我认为他的翻译水平很差，他们都认为这是个玩笑。于是我从我的椅子上站起来，看着对方，把手放在嘴上以提高我的音量，然后用英文慢慢地说‘Hey Ballmer,Why don't you suck my tiny yellow balls?’”

该新闻出自一位自由撰稿人笔下，他还声称此新闻将出现在著名刊物Wired的2月刊上，但The Register仍对此传闻的真实性表示怀疑。目前任天堂和Wired杂志都否认任天堂的前任CEO山内溥曾与Ballmer有这样一次会晤。不过微软希望将充实的资金投入到游戏研发企业的并购中，也是不争的事实。日本的诸多游戏企业依然体现出了某种强硬的保守态度，即不希望将本国的游戏企业拱手让给美国人。

《真·三国无双》登陆GBA

2005年1月10日 KOEI官方网站

日本著名游戏公司KOEI日前突然宣布了其全球销量超过700万的PS2热卖作品《真·三国无双》的GBA版本《真·三国无双Advance》即将上市。KOEI宣称，游戏将于2005年3月24日上市，售价5040日元。游戏中将包含《真·三国无双》系列的一切优秀要素，其中游戏模式包括“无双模式”、“挑战模式”、“自由模式”以及“收集模式”。战场划分为两部分，在24个大战场上，人物进行移动，与敌接触后进入局部战场，游戏中包含180种以上的不同的局部战场，登场人物包含魏、蜀、吴三国共13位名将。游戏的丰富模式可弥补GBA对于火爆战斗场面表现的不足。

"我已经过了充嫩装少女的年龄"

——沧月和她的武侠世界

■本刊记者 Littlewing



《墨香》代言人沧月

采访沧月算是对我好奇心的满足。腾武数码请来女作家沧月担任网络游戏《墨香》代言人，还冠以"美少女武侠宗师"的名头——搞文字工作的人很难对"美女作家"产生好感，能被称为作家，文笔上自有过人之处，只是被别人或自己扣上了"美女"的帽子，读者翻开她们的作品，往往先去探寻扉页上的照片，这文笔也就不重要了。采访前一晚紧急准备，囫囵看了沧月为《墨香》写的小说《帝都赋》和《大漠荒颜》。我很惊讶，15万字小说在3个月内完成，依然能保持张弛有度的节奏，沧月对情节的把握能力和写作功力确实不凡。说到底，我并不知道这个访问该冲什么来，就算是有共同爱好的人对写作的一次探讨吧。于是，在这个周末的晚上，我与沧月有了一次面对面的交谈——半小时之前，她刚刚完成她的硕士论文答辩。

大众软件：腾武是怎么选上你做代言人的？你要为墨香做哪些工作？

沧月：腾武市场部有我的读者，而且我在网络上写武侠，读者都是年轻人，和《墨香》定位也比较符合。主要是写《墨香》的背景小说，也做形象代言和对媒体的工作，当然偶尔也在线玩游戏。

大众软件：《墨香》的小说背景是借鉴了《倚天屠龙记》的设定？听说你喜欢《射雕英雄传》中谭处瑞去世时诵读的那两句诗？金庸小说对你的影响大么？

沧月：《倚天屠龙记》金庸借鉴了山中老人和明教的历史资料，我采用同一背景，方便读者比较容易接受和溶入，也让《墨香》更有中国武侠味道。"手握灵珠常奋笔，心开天籁不吹箫"——我喜欢这两句，有自傲也有自勉的意思。

大众软件：《墨香》小说情节和游戏有关联么？

沧月：网游没什么情节可言吧，就是杀怪（笑）。但是小说背景结合了游戏，比如一开始，都是从敦煌切入故事、正教魔教的区别等。

大众软件：在网上和现实中，很多女性作家都被说成是"美女作家"，腾武在宣传时也给你加上了"美少女武侠宗师"的头衔，你对这个称呼怎么看？

沧月：腾武加了个"少"字以示区别（笑），我已经过了充嫩装"少女"的年龄。其实这些都不重要，外部无论怎么给你刷油漆，你只要记得自己是谁就可以了。

大众软件：可是，戴上这个帽子之后，会让读者只重视表面，而忽略真正重要的是你的文章。

沧月：不怕，反正我也有做偶像的资本（笑）。在这之前，我已经有固定的读者群了，他们不会因为这个受到影响，游戏宣传的对象，也大都不是看书的人。我的读者都是年轻人，可能会爱屋及乌地对游戏感兴趣，至于游戏玩家会不会因此成为我的Fans，我不知道。

大众软件：出名之后写文章要考虑市场定位、销量，会不会在写作上有所约束？

沧月：不会，我大约是那种天生比较"俗"的人，这里的俗，是指我的审美和价值观是最大众化的，但又稍微比大众高那么一点点，所以我写的东西，一般都是符合通俗要求的。有些写手需要迎合市场，而我基本不需要，我天生比较合拍。

大众软件：对于那些梦想着出名和出书的网络写手，作为前辈，你能给他们一点建议么？

沧月：网络写作，切记不要浮躁。不要因为一时没人点击就放弃——因为写作最终是为了自己而写的，写作本来就是很寂寞的事情。也不要因为人气高就忘了自己是谁——网络写手整体的素质，还需要提高。对于批评要有选择地听取，在网上，你会听到各方面的不同意见，很容易迷失自己，需要良师益友的指点，更需要自己的定力和分析。我很幸运，遇到了几个良师益友。P

业界动态

《航海世纪》国际化进程悄然推进

刚刚过去的2004年是《航海世纪》最特别的一年，在一系列重大举措过后，该游戏的国际化进程正在悄然推进。2004年12月，《航海世纪》开始公测，公测当日注册玩家突破了40万、创下80 000玩家同时在线的记录。一名韩国游戏资深测评人员将《航海世纪》测评文章和截图在韩国发布后，众多韩国媒体和游戏网站争相对《航海世纪》开辟专题、进行热点追踪和持续报道。据了解，《航海世纪》韩文版和德文版正在紧张制作中，不久将与广大韩国、德国玩家见面。

休闲游戏玩家最爱《泡泡堂》

1月12日eNet硅谷动力公布了一份2004年度休闲网游调查报告，在投出有效选票的7524名玩家中，选择《泡泡堂》、《连连看》、《中国象棋》、《冒险岛》、《升级》和《斗地主》的超过80%，参与调查的玩家有97%玩过《泡泡堂》，其中常玩的占总人数52.6%。报告还就玩家与厂商普遍关心的问题进行了调查，例如：休闲游戏玩家文化程度多为高中以上，以大学生居多；76%的玩家同时玩两种休闲网游；69%的玩家愿意为休闲游戏花钱。2005年，休闲网游很有可能超越大型网游，成为中国网游市场最大的增长点。

少林武学现身网游

在2005年第3期的新闻中，我们报道了纬创资通子公司玩酷科技宣布其自主研发的武侠题材3D网络游戏《少林传奇》获得了少林寺的独家授权。不久前，我们在玩酷科技于北京设立的筹备处采访

了玩酷科技的总经理张凤珠女士。张女士告诉记者，纬创资通前身是宏碁集团。而玩酷科技股份有限公司则是脱胎于纬创的娱乐软件开发小组。这个开发小组曾开发出游戏《上海飞龙》和《宠物星球》。2001年，一部由台湾省电影公司摄制的卡通片《少林传奇》得到了少林寺的授权，而作为该电影公司合作伙伴的玩酷科技也因此获得了在游戏中使用“少林”字样的少林寺独家授权。如果该游戏在大陆地区正式运营，营运收入将按比例分成给少林寺。少林寺方面对于游戏的要求是“不能对少林寺有负面的体现”。目前游戏在香港已进入测试阶段。目前玩酷也在和国内运营商联络，几家有意向的运营商表示要根据游戏在香港公测的情况做出最终的代理决定。



玩酷科技总经理张凤珠

俄罗斯游戏公司“布卡”进入中国市场

1月6日，俄罗斯单机游戏开发商布卡（buka）公司在北京长远天地大厦举办了布卡媒体联谊会，会上宣布，布卡公司在2005年正式进入中国市场。它将首先推出《魔法战争》、《太平洋风暴》等4款不同风格的单机游戏，接下来还将引进俄罗斯、西欧等地区的20几款优秀单机游戏，以抢占中国低迷的单机市场。

一批国家级网游设施将建成

1月16日，全国新闻出版局长会议在长沙闭幕。新闻出版总署署长石宗源透露，“中国民族网络游戏出版工程”今年将继续实施，中国将建立4个国家级网络游戏动漫产业发展基地、5个国家级网络游戏技术创新工程中心，建立1所培养游戏动漫开发高级人才的学院（机构）、10所具有游戏动漫相关专业的定点院校，增强中国游戏动漫企业的国际竞争力。此外，从今年起，在5到10年的时间里，中国新闻出版单位将对新中国成立以来已出版的各类学术著作和发表的学术论文进行分类整理，最终形成“中国网络学术文献出版总库”，建立一个超大规模的网络学术文献数据库。

EA获得ESPN15年独家授权

前不久，EA签下ESPN长达15年的独家授权。在未来15年内，EA将拥有ESPN相关体育游戏的优先取舍权，包括PC、家用主机、掌机和手机游戏等平台。EA声称：“已有的EA Sports体育游戏将在电视转播、印刷和网络内容方面得到ESPN的支持，未来的EA体育游戏也会以ESPN节目为素材进行制作。”EA市场副总裁Frank Gibeau说：“对于我们不感兴趣的ESPN节目，ESPN可以交给其他公司用于开发，当然，发生这种情况的可能性比较小。”

产品信息

《三国志二——霸王的大陆》登陆手机

每一位经历过红白机时代的玩家，都不会忘记《三国志二——霸王的大陆》带给我们不眠的日日夜夜。内政、征兵、野战、城战、武将单挑……虽然画面粗糙，但可玩性丝毫不逊于光荣的三国系列，许多老玩家现在谈起在《霸王的大陆》中如何找到隐藏武将，如何将智力提升到90等细节依然津津乐道。前不久

“无限乾坤，无限渠道”晶合道隆联手打造手机网游

■本刊记者 心鹰



2005年1月4日，北京晶合时代技术有限公司与北京道隆科技有限公司在北京翠宫饭店联合举办了“无限乾坤，无限渠道”媒体发布会。会上双方宣布即日起正式开始合作，并举行了简短的签约仪式。晶合时代在这次合作中将承担道隆公司最新开发的手机游戏《无限乾坤》的推广业务。

北京道隆科技有限公司成立于2004年初，公司注册资金人民币1000万元，公司致力于新型跨平台网络游戏产品及相关新业务领域的开拓和发展。而始创于1995年的北京晶合时代技术有限公司则是中国大陆极有影响力的，专业从事商业工具软件和电子及互联网出版物开发、制作、代理及发行的股份实体企业。道隆科技与晶合时代此次携手，开辟了市场的一个新领域。作为一次跨行业的合作，《无限乾坤》的推出，标志着手机网络游戏市场这个新兴行业的诞生，也是对手机网游这个新兴行业渠道推广方式的全新探索。

《无限乾坤》是道隆公司自行开发、自主运营、拥有完全自主知识产权的产品，以中国传统文化为背景，服务器端基于Linux平台，客户端基于手机Java平台的大型多人在线角色扮演网络游戏。游戏特设断线保护功能，游戏因来电、信号变弱等外因中断后，游戏进度可受到充分保护。《无线乾坤》拥有齐全的网游要素，目前已开放近2000个场景，并可无限扩充。在游戏中，玩家可完全自由地加入喜欢的门派，选择喜爱的工作，做喜欢的事情，不受故事情节或职业角色等限制。游戏拥有更人性化的练功模式，玩家不必成为打怪机器，而是在结合手机特点的多样化练级方法及完善庞大的任务系统中自由选择。

单机游戏最后的港口？

——专访寰宇之星副总经理傅思建

■本刊记者 心鹰



寰宇之星副总经理傅思建

北京寰宇之星软件有限公司成立于2001年，目前有大宇资讯股份有限公司、奥汀科技股份有限公司、宇峻科技股份有限公司、弘煜科技事业股份有限公司、唯晶科技股份有限公司共5家投资商。它是目前国内知名的多媒体游戏软件代理及研发公司，也是现在为数不多的坚持单机游戏开发代理的公司之一。在国内低迷的单机游戏市场中，寰宇之星一直坚持走自己的路，对市场的推动作用可谓功不可没。他们究竟是一种什么经营理念？为此记者采访了寰宇之星副总经理傅思建先生（以下简称傅）。

大众软件： 傅先生您好。寰宇之星从成立到现在已经3年时间了，在这3年中寰宇之星发展状况如何？

傅： 寰宇之星在这3年业务一直在稳步上升，但这仅仅是就公司本身而言，不是指整个单机游戏市场。3年中寰宇建立了良好的品牌优势与媒体关系、完善的销售渠道与研发系统，业务可以说是非常成功的。

大众软件： 面对低迷的国内单机游戏市场，寰宇一直坚持做单机游戏，您怎么看待这个问题？寰宇今后会向网游或其他方面发展么？

傅： 其实我们对自己的定位是“电子娱乐”，这其中也包括网络游戏与TV游戏。但我认为国内TV游戏市场短期内成长会比较慢，这主要因为人们对这种娱乐形式的接受程度较低，所以我们暂时不予考虑。而网络游戏产业格局已经形成，基本是几家大公司占有80%的市场，许多小公司分享剩下的20%。在这个格局下进入市场，对寰宇来说无论运营能力还是资源分配都不太适合。所以短期内我们还是以单机游戏为主。

大众软件： 寰宇对今后的单机市场预测如何？2005年在经营模式上有什么改变或创新么？

傅： 单机游戏在经过2年的低迷期后，基本已经在谷底位置，2005年应该会出现反弹。其实现在潜在的单机游戏用户非常多，我们要做的就是制作品质上乘的游戏、尽力发展二三级城市的新用户、加大周边产品的品种数量并尽力打击盗版。2005年寰宇会推出《三国群英传三》、《风色幻想Ⅲ》、《明星志愿三》、《阿猫阿狗2》等一系列游戏。我们相信只要游戏做得好，单机游戏用户迟早会回归的。P



烽火天讯的JUSTGAME工作室历时一年开发的手机游戏《三国志——霸王的大陆Mobile》正式推出。除保留红白机版的游戏性外，单挑画面、武将头像都比原版本更为精细。使用诺基亚6600、6630、6670、7610，索爱K700C，Windows Mobile SmartPhone，诺基亚N-GAGE QD等机型的玩家，将有机会玩到这款全中文界面的《霸王的大陆》，重温童年的感动。

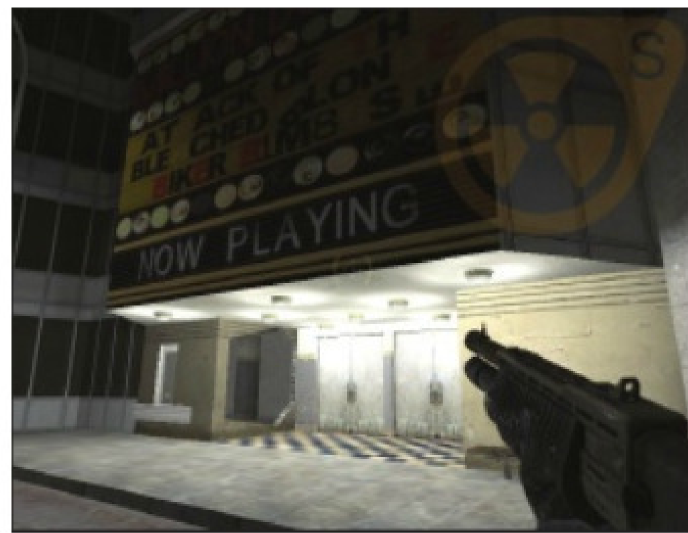
免费高尔夫网游登陆中国

已运营《命运Ⅱ》、《密传》和《彩虹冒险》3款免费网游的欢乐数码信息技术有限公司宣布，他们已经获得了韩国体育休闲游戏PangYa（中国台湾省译为《魔法飞球》）在中国大陆地区的运营权。由于欢乐数码已经宣布，其旗下的网络游戏全部永久免费运营，因而这款在韩国号称第二大休闲网游的作品将是欢乐数码这一策略下的第四款免费游戏。

用Source引擎开发《毁灭公爵3D》？

HL2world网站放出了《毁灭公爵——起源》（Duke Nukem:Source）的6张截图。《毁灭公爵——起源》的开发者是一位网名omega552003的mod爱好者，他计划用《半条命2》的Source引擎重新制作《毁灭公爵3D》这款经典游戏。目前游戏画面已经完成80%，纹理贴图完成了50%。虽然程序和mod部分完成





《毁灭公爵——起源》截图

游戏职场人气职位TOP TEN

2005年1月10日～1月16日

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	游戏美术设计师（2D/3D）	618	6500
2	网游·客服	570	2000
3	J2ME游戏软件工程师	554	6000
4	游戏策划师	517	4500
5	高级手机游戏原画设计师	461	4000
6	游戏测试专员	380	3500
7	手机游戏开发工程师	312	7000
8	3D游戏设计高级讲师	296	5000
9	游戏程序设计师	210	5000
10	BREW游戏软件工程师	166	3500

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com

度都不超过20%，但作者承诺，将尽快让玩家看到一个可以运行的试玩版本，而这一版本将最先在HL2world网站公布。虽然画面看上去略显粗糙，但我们依然可以从中看到《半条命2》的冷酷风格。对于《毁灭公爵3D》的玩家来说这无疑是个好消息，但3D Realms公司会不会认为omega552003的开发是侵权行为呢？

国内首款法律游戏《贪官通缉令》即将上市

前不久，中国法治网公布了由他们自主接近开发的PC游戏《贪官通缉令》（暂定名）。中国法治网推出这款游戏，目的在于深入开展普法宣传活动，培养网民的法律自觉意识，宣传法律知识。玩家在游戏中扮演一位年轻检察官，受命调查一起汽车走私案件，随着调查的深入，一批中高层政府官员、商人、黑社会成员等角色都一一浮出水面，而种种压力和危险也接连不断地出现在检察官的周围。检察官最终将通过侦破和调查，将一系列犯罪分子，甚至位居高层的贪官绳之以法。此间的情报获取，证据搜集，询问和审讯，直至最后的庭审和宣判都按照严格的法律程序展开。游戏也提供了“刑讯”选项，虽然绝大部分情况下选择这一项对审案是无益的。



电子竞技

韩国电子竞技职业选手年薪再创新高

谁说《星际争霸》已经过时？至少在韩国还没有。前不久韩国职业选手[Oops]Reach与KTF战队签订了一份年薪23万美元的合约，成为世界上年薪最高的《星际争霸》项目电子竞技选手。在他之前保持纪录的是NaDa和著名的SlayerS_BoxeR，他们的年薪同为20万美元。



联想锋行电竞明星挑战赛落幕

“联想锋行电竞明星挑战赛”暨“联想·GameSpot 2004中国网吧之旅”闭幕式于2005年1月9日在北京赛博数码广场举行。本次挑战赛由联想集团与游戏基地联合举办，足迹遍布全国18个城市，云集了中国顶尖的《魔兽争霸》、《星际争霸》项目电竞明星。通过两个月的鏖战，名将郭征坤与沙俊春最终分获这两个项目的全国总冠军，除了奖金外还获得了由联想集团体提供的“联想锋行K电脑”。

WCG2005正式比赛项目公布

根据来自荷兰WCG组委会的消息，WCG2005的正式比赛游戏项目已经确定，它们是PC平台的《星际争霸——母巢之战》、《魔兽争霸——冰封王座》、《战锤40000——战争黎明》、《反恐精英——起源》、FIFA2005、《极品飞车——地下狂飙2》和Xbox平台上的《光环2》、《生与死终极版》。正如许多职业高手预料，《毁灭战士3》并未入选，是因为它多人竞赛的平衡性和游戏性比它的前辈《雷神之锤III》并没有太大突破。《战锤40000——战争黎明》取代了《虚幻竞技场》，成为WCG第三个即时战略游戏项目，而PC平台上最大的改变，莫过于用《反恐精英——起源》取代了《反恐精英1.6》。《生与死终极版》作为格斗游戏，首次入选WCG，相信格斗游戏特有的快节奏和表演成分，会给WCG增加更多的观


《生与死终极版》

华体网进军网游市场


上海华体信息技术有限公司副总裁
刘时豪

华体网（www.sportscn.com）是上海华体信息技术有限公司运营的体育门户网站。上海华体信息技术有限公司于2000年7月28日由南非最大的媒体投资机构——MIH集团、上海信息投资股份有限公司和国际知名运动品牌——李宁体育（上海）有限公司在上海联合建立。前不久，华体网宣布进军网游市场，推出“华体网游戏平台”以及基于平台的一系列休闲类游戏及棋牌类游戏，比较有特色的项目有乌龙、疯狂课堂、高尔夫、拼图等，以后还有可能增加大型多人在线游戏。除了各种游戏项目，华体网也会在游戏平台上即时发布各项最新的体育消息。“华体网游戏平台”是一个完全国内自主研发的休闲游戏类平台，华体网组建了自己的开发团队，不走纯代理路线，希望通过自身的研发能力来适应市场。华体网的开发人员主要来自国内游戏公司，如第三波、智冠、亚米多等，都有着一定的游戏制作经验，技术核心则是来自可乐吧的成员。“华体网游戏平台”就是他们通过近半年的磨合推出的产品。据悉，吸引华体网涉足网络游戏主要有两大原因：国内网络游戏市场规模巨大，成为互联网的主要盈利手段及投资的热点；休闲娱乐成为互联网用户除获取信息外的第二大需求，并且其所占比例呈递增趋势，网民的娱乐化倾向日益明显，此外华体网目前所拥有的用户群同样也存在这方面的需求。



杀人不过头点地

■本刊记者 Littlewing

记得3年前驻韩美军装甲车碾毙两个韩国少女，布什不疼不痒地道了个歉，就把肇事美军无罪释放了，韩国人虽然激愤，也无可奈何。俗话说“杀人不过头点地”，1月5日《火线任务》停止运营，听说这回是韩国开发商DooBic让中国运营商东方资通公司吃了个哑巴亏。为了解事情真相，记者采访了《火线任务》中国运营商东方资通公司总经理郑平雄，并通过其他当事人广泛了解情况，终于获悉整个事件的来龙去脉。

《火线任务》签约最大的疏漏，是没有严格要求双方发生纠纷时的诉讼所在国必须在第三国。诉讼双方都想以本国法律为仲裁法则，将诉讼国定为第三国是为了保证公平性。但第三国仲裁的裁决过程往往冗长、繁琐且费用较大，申请临时禁止令也需要较长一段时间，有结果之后还需要接受司法监督，由获胜方申请法院执行。2003年盛大和Actoz的纠纷，即使通过第三方仲裁，盛大也有足够的财力拖垮对方。而对于《火线任务》两次内测失败的东方资通，恐怕时间和资金上都不允许。据悉陈天桥在1月13日出任韩国Actoz公司董事长，业内对陈天桥有看法的人不少，说他的机遇太好或是去年一系列的并购有几分暴发户的味道。其实陈天桥早就表示过“通过资本运作收购上下游企业，比如游戏开发商和经销商”的观点，并一直加以贯彻，这次出任Actoz董事长，除了商业目的，也算是为那些在不平等条约中被韩国开发商挟制的中国厂商出了一口气。这是中国厂商首次在中韩网游合作中取得自主权和控制权。

对DooBic的过分迁就，令东方资通自食苦果。韩方一再拖延开发进度，产品出现的Bug很少修复，几次内测、公测，韩方都无法提供自动更新。2004年内测时，东方资通发现一组服务器承载人数达到千人时，服务器就无法登录。而当东方资通希望韩方紧急修复时，一周之后DooBic才发回补丁，而这个补丁还无法自动更新，以至东方资通技术团队用一天时间进行修改，才解决问题。其实这一纰漏在签约之前就能发现。DooBic为什么要在LAN里给东方资通演示？事实上，《火线任务》最初的版本如果在互联网上运行，服务器负载连80个人都无法达到，DooBic以“为了保密不在互联网上测试”为理由，巧妙地掩饰了自己的技术瓶颈。在韩国电视剧里经常会听到角色说韩国美食举世无双云云，然而当你看到桌子上那一坨一坨，恐怕很难有什么胃口——泡菜好不好吃，吃过的人心中有数。韩国网游在国内市场的火爆是不争的事实，但在运营的韩国网游中，又有多少是盈利的呢？

韩国开发商的始乱终弃是《火线任务》停运的直接原因。2003年东方资通两次内测失败，郑平雄亲自赴韩与DooBic进行沟通协商，却被韩方以正在面会投资商为由拒绝见面。据DooBic员工透露，DooBic根本就是避而不见。其实中韩合作中，中方因市场投入过大，忍受韩方要挟的例子并不少见，金山华络《永恒》为解决韩方遗留技术问题疲于奔命，最终停运；韩国SOFTON更是在合作中途与天图科技单方面解约……

我们为什么要忍气吞声？归根到底在于国内产品研发水平与韩国的巨大差距。这一差距直接造就了这种不平等的商业合作，所谓平等是建立在实力均衡前提下的，这一点了解晚清历史的人明白，当初与美国签订《驻韩美军地位协定》的韩国人明白，我们的厂商也开始明白了。令人欣喜的是，我们的网游产业正在迈入自主研发产品的阶段，市场的形成和产业的良性发展，都依赖于自主研发的发展速度。虽说路漫漫其修远，但自主研发的气候的确逐渐在形成。《大众软件》一直致力于对国产游戏开发小组的报道，我们希望这个系列永远不要结束，希望国产网游早日能与韩国网游分庭抗礼——泡菜没什么营养，但玩家要是非吃不可，总是自产自销的吃起来心里舒服些。P

另：2005年第1期《大众软件》“记者视点”栏目，曾以《我抄袭了！我怕谁？》为题，报道朝华娱乐某媒体人员值得商榷的工作方式。日前获悉，在此事件发生后，此媒体人员已被朝华公司方面解聘。

本期间谍软件及木马播报



重点间谍软件及木马：

名称： 假冒QQ（Win32.Troj.StartPage.sn）

危害程度： ★★★★

特征： 该病毒会将自己和三个网页的链接拷贝到系统目录和各个驱动器的根目录下，修改浏览器的有关页面，还将网页的链接添加到开始菜单和浏览器的收藏夹中。该病毒通常将自己命名为“QQ2004.exe”，并使用QQ的图标，因此非常具有诱惑性。该病毒就是利用人们的好奇心来达到宣传网站的目的。

本期间谍软件及木马提示：

名称	类型	危害表述	危害程度
密码监视者（Win32.Troj.Happyshy）	木马	通过此木马，黑客可以窃取中国游戏在线中心的账号密码，并发往木马种植者指定的邮箱。	★★
小偷派克斯（Trojan/Pakes.c）	木马	当病毒重启后，该木马便会成功盗取用户域、用户名、用户密码等信息，并通过多种途经将该文档发送给黑客。	★★★
核能变种C（Backdoor.Win32.Nuclear.c）	后门	使用此后门，利用该病毒，黑客可以远程监控用户的键盘输入，抓取用户的屏幕显示，或从用户电脑上下载文件等。	★★★

上网助手2005能彻底查杀上述间谍软件及木马，请到上网助手网站zs.3721.com免费下载最新程序。

为更好地清除各种互联网上传播的病毒，保护各位读者的电脑安全，本刊特联合深受网民喜爱的互联网安全工具上网助手推出间谍软件及木马播报。

上网助手2005已完成了间谍软件及木马的升级，并保证每周升级，下载链接为：http://zs.3721.com/。

恶意网站举报排行榜

本期受到最多举报的恶意网站排行：

网站连接	网站名称	举报量
http://www.fjwz.com	福建网址	12718
http://www.ok520.com	邂逅情缘音乐网	11048
http://www.dd88.com	DD88	10720

编外杂谈



同学们，同志们。

想来当大家看到这期杂志的时候已经是春节假期了。在经历了这么久之后，



SUKI的编外杂谈再度与大家见面了。在2004年的工作中，SUKI，



为什么？这还要多谢正在阅读本文的你，让我有机会与你们沟通、交流，相互学习。现在说些新春寄语应该还不算太晚吧^-^





在此，祝大家在2005年，心情，能够，





除了要努力加油学习工作之外，其实，千万记得，



我们随时都会站在你的身边。

上弦月

SUKI@POPSOFT.COM.CN

（以上图片摘自http://pop.pcpop.com）

本期延续上期单机市场的凋零惨状，除了《未来战场》（Advanced Battlegrounds：The Future of Combat）可以拿来说说外，其他游戏基本都是小品级作品。另外还有几款莫名其妙的游戏，至于如何莫名其妙，下文自然会作说明。幸亏数十天前出了不少好玩的佳作可以用来打发日子，不至于陷入无游戏可玩的境地。希望单机游戏不要进入无米下锅的饥荒时代，期待下期的新游戏能百花齐放。

■晶合实验室 fly

未来战场
Advanced Battlegrounds：The Future of Combat



■**类型**：第一人称射击
■**制作**：Techland
■**发行**：DreamCatcher Interactive
■**上市日期**：2005年1月7日
■**推荐度**：70

此游戏没什么背景可言，总之是款科幻题材的射击游戏。陈词老调般的“从多达20种高科技武器中任意选择”；“地图丰富，包括热带的雨林、荒凉的沙漠、军事基地、太空站点和寂静的冰河”；“多种交通工具任君选择”……诸如此类，似乎也没有什么特色。敌人和战友的AI做得还不错，画面偏阴暗，感觉远不如《孤岛惊魂》。这类游戏也不需要什么思考，端起枪来投入战斗就是了。只要你英文还凑合能读懂提示语句，用不了多少时间就能打穿。



深海大亨（中文版）
Deep Sea Tycoon Chinese



■**类型**：模拟经营
■**制作**：Unique Entertainment
■**发行**：Anarchy Enterprises
■**上市日期**：2005年1月9日
■**推荐度**：60

莫名其妙的游戏，还是个中文版。英文原版是2004年2月份出的，事隔一年，让人无话可说。不知道会不会有人看着中文版的面子再玩上一把。

奔跑鸵鸟
Ostrich Runner



■**类型**：竞速
■**制作**：Geleos
■**发行**：Geleos
■**上市日期**：2005年1月12日
■**推荐度**：65

把这个游戏归到竞速类我自己都觉得可笑，观其名便可一眼看出，你要操纵一只鸵鸟参加一场场比赛，你的对手们也是一群鸵鸟。游戏画面采用卡通渲染，操作更简单，上、下、左、右、空格5个按键就够了。笔者略过了剧情部分，好像又是什么疯狂科学家做怪之类的，总之你要控制鸵鸟快跑、多跳、多拣蛋、保护自己、打击敌人即可。本游戏成也简单败也简单，过于简单的操控使游戏性大打折扣，短时间可能还觉得有趣，长时间玩耍就会感到乏味了。

时空游侠
Classics：Time Command



■**类型**：动作冒险
■**制作**：Activision
■**发行**：Activision
■**上市日期**：2005年1月14日
■**推荐度**：60

看到这个名字我总有种黄沙拂面、尘封已久的感觉……是个非常经典的好游戏，和《古墓丽影》系列差不多。主人公因为一次混乱的科学实验堕入亚空间，从石器时代打到铁器时代，再战到未来，横穿整个人类发展史。需要说明的是，本游戏只能在英文操作系统上玩，中文系统更改区域选项无效。

美食天堂——台湾食字路口（中文版）
Mei Shi Tian Tang Chinese





■**类型**：益智
■**制作**：数字船长
■**发行**：智冠
■**上市日期**：2005年1月16日
■**推荐度**：60

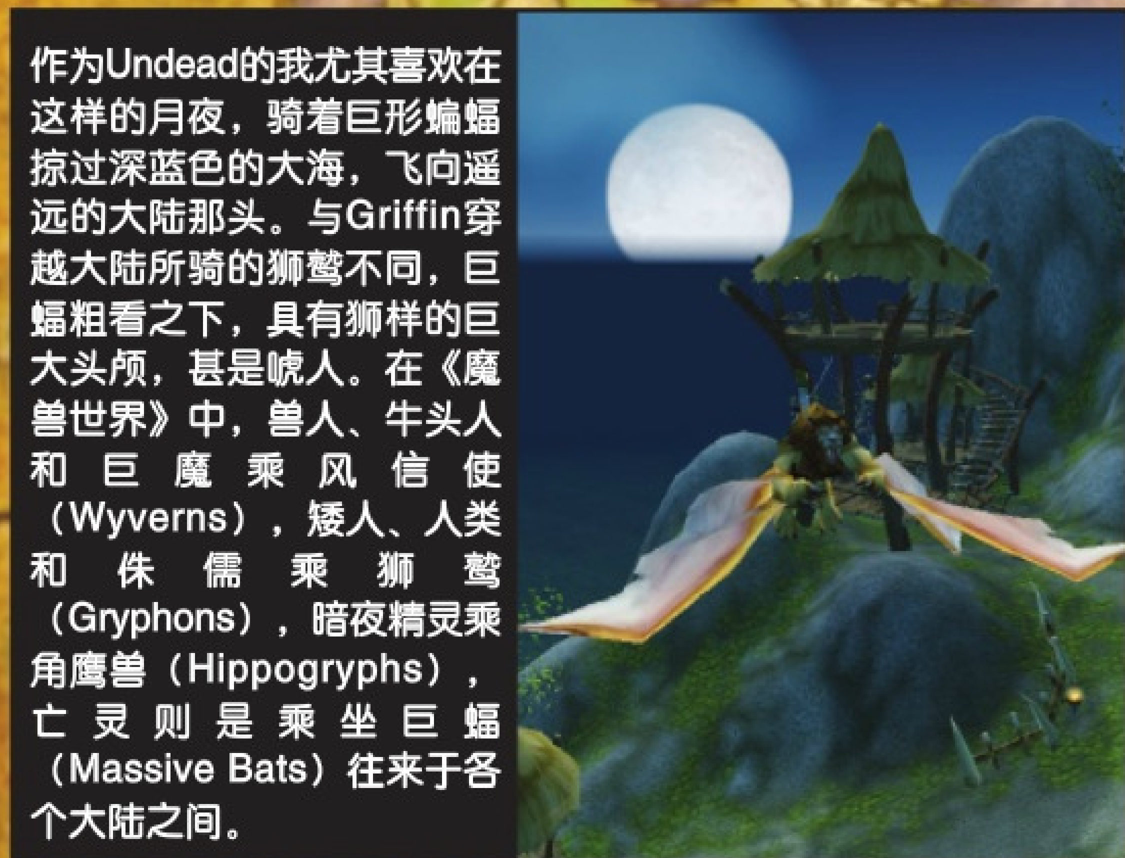
本作是类似于《大富翁》的益智游戏，结合各种美食边玩边吃，饿的时候玩这个似乎不太爽。笔者发现如今的大富翁类游戏真不少，在某网站的大富翁类游戏排行榜中，本作位居第21位。第一位是“真正的”《大富翁》，人气9311；这个游戏的人气15……

W《魔兽世界》酷图讲解 World of Warcraft（三）

■策划 本刊编辑部 suki
■特约魔兽测试小组 Griffin等


这是本期作为导游的Lina小姐了。极具骨感美的Lina虽然看起来弱不禁风，但她已经是46级的高手了。相信她会让您的这次“魔兽之旅”变得精彩纷呈。^_^


湖畔，月夜，我几乎忘记了自己的使命，忘记了这里是死敌Night Elf（暗夜精灵）的地盘。《魔兽世界》的场景刻画得十分细致，让人流连忘返。


作为Undead的我尤其喜欢在这样的月夜，骑着巨形蝙蝠掠过深蓝色的大海，飞向遥远的大陆那头。与Griffin穿越大陆所骑的狮鹫不同，巨蝠粗看之下，具有狮样的巨大头颅，甚是唬人。在《魔兽世界》中，兽人、牛头人和巨魔乘风信使（Wyverns），矮人、人类和侏儒乘狮鹫（Gryphons），暗夜精灵乘角鹰兽（Hippogryphs），亡灵则是乘坐巨蝠（Massive Bats）往来于各个大陆之间。


这边的风景是不是与Griffin以及Firelump那边的风景大不相同？Lina脚下的灰色森林充满了死亡的气息。

■类型：大型多人在线
■制作：Blizzard Entertainment
■运营：Blizzard Entertainment
■北美上市时间：2004年11月23日
■推荐度：★★★★★



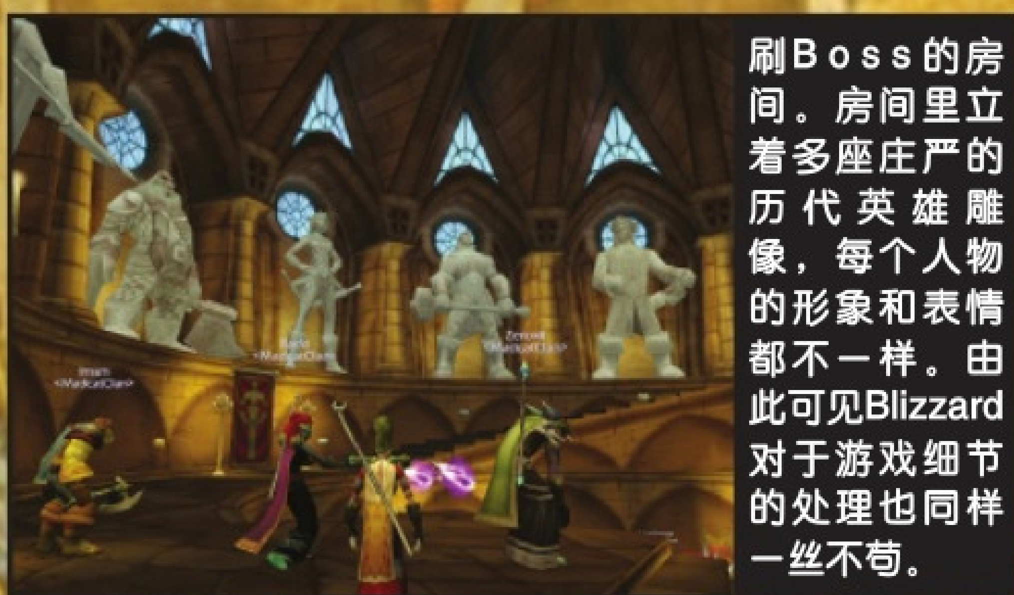
这是Lina进入的“野猪山副本”中的2号Boss——大野猪Agathelos。
所谓“副本”，指的就是一个专为某个玩家以及这个玩家团队的特殊拷贝。在此副本里的只有该玩家和他的朋友们，其他未受到邀请的玩家均无法进入。而“副本区域”指的是可以让玩家和朋友们在特有的私人地下城中进行探索、冒险以及完成任务的特定区域。这个地下城是完全动态生成的，特别为你和队伍进行了平衡与设计。其主要作用就是很好地解决了多数网游中出现的如蹲点、抢怪等问题；不过在“副本”中出现的怪物，会比其他普通区域中出现的更加强大，因此建议玩家组队进入。



龙炎！恶魔面对瘦小的Lina面露狞笑，“小样儿的，你还想跑……”

这里是另一个著名的副本——血色修道院。听这名字就知道它是以什么闻名的了。





刷Boss的房间。房间里立着多座庄严的历代英雄雕像，每个人物的形象和表情都不一样。由此可见Blizzard对于游戏细节的处理也同样一丝不苟。



战争永远是残酷的。看看这里，横七竖八地摆满了尸体……



场中央出现的怪物就是Boss了——精英级的Herod。注意他喊“Blades of Light”时就是要使用强力的“大旋风”了，这时玩家一定要赶快闪开以免遭不测。

更多精彩内容请见05期……

牛头人果然人高马大，连使用的武器也大人一号；人类女战士在他面前犹显娇弱。

WARCRAFT 世界

新时代的黎明
《帝国时代Ⅲ》图文前瞻

■安徽 灼老爷

■类型：即时战略
■制作：Ensemble Studios
■发行：Microsoft
■上市时间：2005年8月
■推荐度：★★★★☆

帝国时代——这4个字本身就代表了即时战略游戏最为辉煌的一个时代。曾记否，1997年的《帝国时代》让我们在古代战场上厮杀，1999年的《帝国时代Ⅱ——帝王世纪》让我们在中世纪战场上搏击，2005年的《帝国时代Ⅲ》将让我们领略欧洲群雄争霸于新大陆的万丈豪情。下面这篇图文前瞻采用了目前《帝国时代Ⅲ》已释出的游戏截图中最精美的一批，笔者将以故事形式结合无责任猜想为大家奉上这份2005年电脑游戏界之最美佳酿。



小镇上的人们一觉醒来，发现马路上不知何时出现了外国军队，原来敌人已经悄然攻占了小镇。
《帝国时代Ⅲ》中的军队将可以夜袭，兵不血刃地攻占不设防城市。

入侵者的援军来了，但是他们没想到峡谷中已经埋伏了英军的炮手，英军的弓箭手也已经占据了高地。
3D画面对于游戏最大的改变将是战术上的。此图中的伏击方式在“帝国”的2D时代根本不可能出现。





人们决定登上商船，奔向新大陆。
这幅图画让人想起《帝国时代Ⅱ》，风车农田、小桥流水人家，多么亲切！

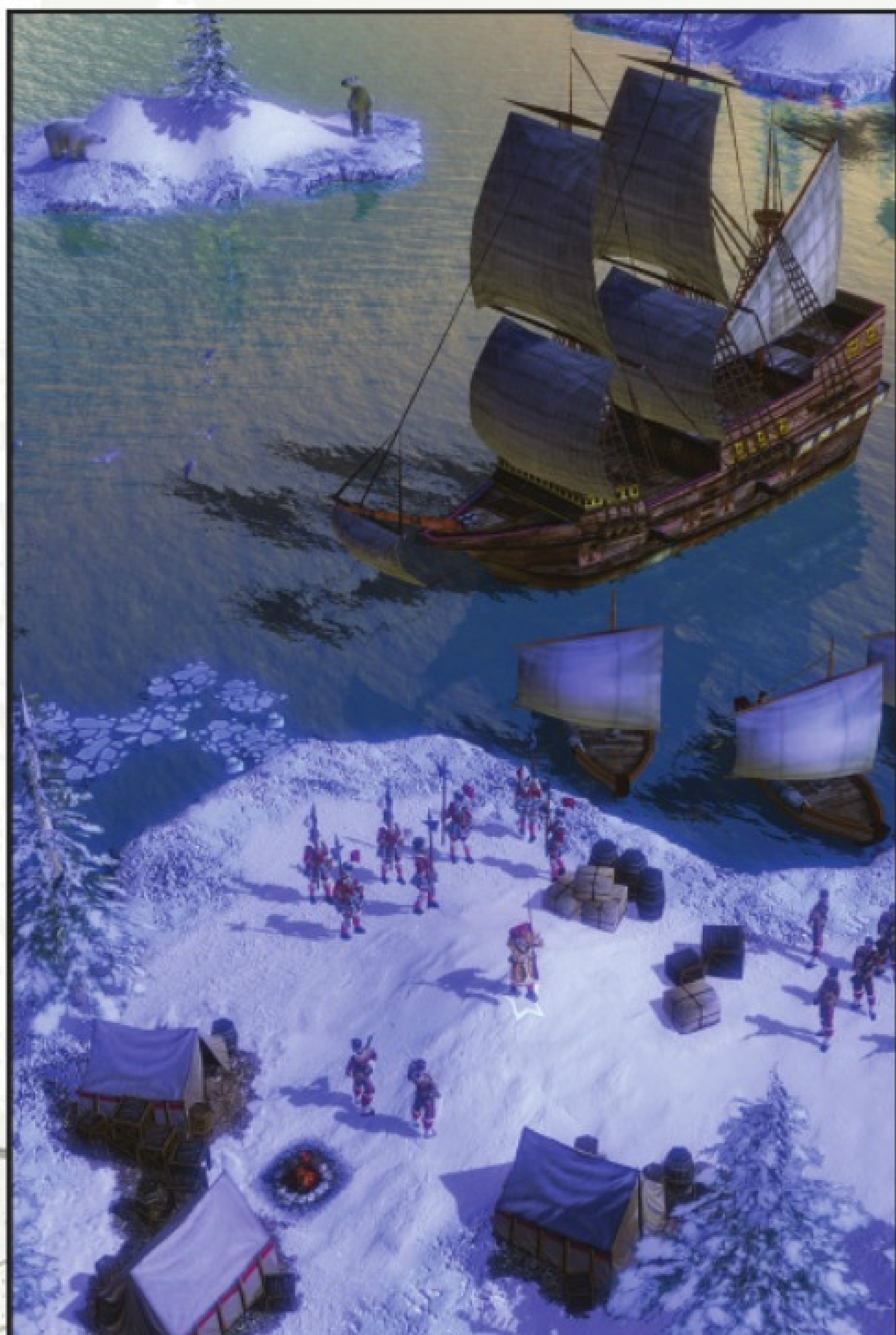


以牙还牙，以血还血的反击时刻到了。
炮兵的地位在17、18世纪大大提升，它将不再是游戏中的攻城武器，而是步兵的杀手。



同时，大城市中遭到迫害的清教徒也乘船驶向新大陆。
画面正中是一个明显仿巴黎圣母院的建筑，高度精细的图像水准让人无法想象这是一个即时战略游戏的表现效果。笔者估计这并非游戏的即时画面，而是一个和游戏即时界面分开的市政管理界面。




皇家探险队来到了冰雪覆盖的加拿大，有北极熊为伴。


印第安人是捕杀野鹿的能手。


印第安人的牧场兴旺发达。


连捕杀游走中的鳄鱼，印地安人也毫不示弱。


英国殖民者用步枪来挑战印第安人的弓箭。
“画”外音：等等，右边的印第安人也有步枪……看上去是法国产的喔。

若干年后美洲大陆上的第一列火车开运了，新时代的黎明期也随之结束。
“画”外音：火车的出现对于《文明》这类回合策略游戏来说是革命性的，而对于《帝国时代Ⅲ》这种即时战略游戏来说，实在难以想象火车会在游戏中作为运输工具。也许火车的作用在于它可以大大提高帝国的贸易效率和人口流动率。



■类型：动作冒险 ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft
■上市日期：2005年3月 ■推荐度：★★★★

前线地带

细胞分裂——混沌法则
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

■北京 JHVH



无论它是否够格与《潜龙谍影》系列争夺潜入类谍报游戏的第一把交椅，《细胞分裂》都是Ubisoft卖得最好的游戏之一。我们也可喜地见到《细胞分裂》系列不断完善自身标志性的优异光影效果，也更精益求精于游戏真实性与可玩性之间的平衡。当上海育碧公司向世界证明，中国人也可以制作出世界一流的游戏后，Sam Fisher的缔造者——UBI蒙特利尔工作室也在蛰伏3年之后，为我们带来了该系列的第三作《混沌法则》。

这一次叱咤风云的秘密间谍将在未来某年拯救濒临电子战争的远东地区，为苑囿于汤姆·克兰西那冷战价值观的自由国度，再度出击维护世界和平……

本作中的配角阵容除了第三梯队的老面孔，还增加了一位学者身份的新人William Redding。而Sam的老上司Lambert和情报收集官Anna的建模将变得更加柔和顺眼。看得出蒙特利尔工作室打算把第三梯队的成员形象鲜活起来，而Snake之所以如此受欢迎，美玲和Otacon这些配角的生动表演无疑起到了相当大的作用。



地面上的贴图看起来好极了。

是的，一开始总是从画面说起

从目前所得到的图像资料可知，《混沌法则》虽然仍沿用《细胞分裂》的风格主调，但是它拥有距今为止此类游戏中最令人兴奋的光影效果。游戏中大量运用法线凹凸贴图和凹凸映射，营造出的环境效果是该系列中首屈一指的。毕竟浮光掠影的东西现在似乎很流行，几乎从为下一代主机量身定做的《上古卷轴IV——地狱》到最近的《战火兄弟连》，都充斥着华而不实的Bloom效果。2004年E3展后，许多国外媒体认为整个游戏中无处不在的那种辉目效果得自于动态光晕贴图。其实《混沌法则》采用的是法线凹凸贴图再加一层高光凹凸贴图的办法，使得夜雨看起来会打湿环境贴图和Sam那一身黑漆漆的紧身服。如此混合贴图正是当下游戏制作的主流，《光晕2》和《星际传奇》也大量应用了法线凹凸贴图。

在本作中终于有了天气动态渲染。游戏中无论是日式庭院的瓢泼大雨，还是风雪效果都起到了着力炫耀它对画面水平的衬托作用。同样《混沌法则》中的粒子效果也大大强化。本作的画面中法线凹凸贴图的精细和水面的高光效果都令人咋舌，这一切源于Ubi的优秀美工对成熟技术的完美应用。



多人游戏模式延续了《明日潘多拉》开创的经典。

更多的物理引擎

《混沌法则》引入了流行的“纸娃娃”系统，理论上被你干掉的敌人倒下的姿势没有一个会相同。听起来这算不上什么了不起的新技术，然而玩家们头一次可以在游戏中把敌人的尸体从高处丢下！虽然在技术上还不能做到砸晕下面经过的敌人，但是以往作品中尸体会紧靠建筑物边缘而无法落下处理的遗憾终于不复存在了，而且得缘于新的AI，据说本作取消了尸体鉴定系统，你可以任意处理NPC的尸体了。



“纸娃娃”系统和匕首为玩家们增添了更多的暗杀方式。

关卡设计的多线性

尽管以往《细胞分裂》的关卡设计师们都宣称在制作关卡时，Ubi要求他们做到非线性的2～3条不同的过关路径，但显然大部分玩家仍然认为《细胞分裂》的自由度过低，重复可玩性不高。《混沌法则》大幅度地改变了这一印象。这得益于无缝动态环境技术大大扩展了关卡内的自由度。本作中相当独特的一个变化是：当下关卡中的目标不再固定，玩家完全有可能通过互

动获得隐藏的游戏任务目标。比如游戏中第一个关卡，Sam在雨夜中游上海滩营救被敌人俘虏的科学家Morgenholt，避免敌人从他那里获得情报。而解救Morgenholt的任务失败后，玩家就要操控Sam阻止撤离的敌人将情报带走。像这样触发次级目标变成游戏主线的尝试在本作中尤其重要。触发目标的多少、引发警报和滥杀平民的次数，都关系到过关后电脑对玩家的评测成绩。相信届时，玩家们一遍遍重复尝试关卡中的不同路径和目标，努力得到最高评价将是挑战游戏的乐趣之一。


Sam也玩起了“光学迷彩”？

前线地带

新添加的技能和要素

“潜行”一直是《细胞分裂》游戏中最重要的特征之一，也是此类游戏最迷人、最令人兴奋的卖点。本作中除去以往的潜行标尺外，还增添了一个代表声音大小的音量标尺。也就是说，你在看不清的黑暗角落里不再是安全的了。声音，也可能惊动敌人尝试找出你的身影，玩家这次需要在一些寂静的场合内，更加小心避免自己的行动带来的声响。不过在一些嘈杂的环境中，你的脚步声和开火的枪声同样会淹没在周围的噪声中。基本上，声音标尺的添加给予玩家一把测量自身隐秘状态的新尺子。

本作为黑夜中独自狩猎的杀手们定做了一件致命的武器——一柄多用途的匕首。虽然这么讲似乎平庸得很，但《混沌法则》引入了匕首工具，的确增加了游戏中的乐趣和自由度。它不仅是件杀人的凶器，同时也是Sam溜门撬锁、割开帐篷等质地柔软障碍物的实用工具。匕首更可用于控制敌人，当玩家用刀刃顶住对方的脊背时，主宰生死的权力就掌握于手中。并且在《混沌法则》里，Sam可以凭借匕首和拳击正面对抗NPC，华而不实的肘击终于被取代了，匕首迅速而致命的攻击将给予玩家更多的主动性。

Sam那把威力强大的SC-20K本次可以发射多枚粘着摄像头，玩家可以在它们之间切换以掌握全局动态。其他关于医疗包和电子干扰器的部分也都有所改进，可惜关于本作中新加的道具还没有任何消息，我们只能等待Ubi放出更多的资料。其他诸如把敌人从高处推下，利用掩护物扭转身体射击，侵入电脑的二进制代码迷你游戏也都大大丰富了《混沌法则》的可玩性。


精致的开锁画面。

AI——我们需要反应多变的敌人

简单来说：NPC会检查玩家关掉的某些场景开关；NPC会重新点燃被玩家吹熄的蜡烛；NPC这一次不通过尸体鉴定的小骗局耍赖，他们会真的“发现尸体”，再采取相应行动；NPC会通过监视器，利用反射在镜子里的影像来发现Sam，然后采取行动；NPC不会再傻傻地等在玩家现身的地方不断开火，他们会寻找新的踪迹；他们会进入建筑物躲避迂回；他们会尝试用燃烧棒找出黑暗中的玩家……

也许真如蒙特利尔工作室所说的那样，我们每一次面对相同的NPC，都会有不同的玩法。

最后一点，多人游戏

本作延续了《明日潘多拉》的多人对战系统，不过——最令人兴奋的是：《混沌法则》加入了双人协作的多人游戏模式！你可以和同伴在关卡中互相辅助，可以通过合作到达一些单人无法进入的区域。只此一点，我已经迫不及待地等待游戏上市了。P

Prince of Persia WARRIOR WITHIN

锦上添花，还是弄巧成拙？

评《波斯王子——武者之心》

■本刊游戏评论组 大漠小虾

精品	总评 8.4
😊	剧情丰富；动作谜题与战斗两部分有机融合起来；强化的“自由形态战斗”系统允许玩家使出比前作更多的招式。
😞	故事稍显晦涩；画面有所退步；战斗依旧频繁，久而生厌。

制作	Ubisoft Montreal Studios
发行	Ubisoft
载体	CD×3/DVD×1
类型	动作冒险
语言	多国语言版
环境	Win98 SE/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：9.0　画面：9.0　音效：8.0　创新：7.0　操作感：9.0

一款游戏的热卖，总会在最短时间内催生它的资料片或者续集。这一点让最近几年一直稳扎稳打的Ubisoft也不能免俗。如果你大致了解一款游戏制作背后的艰辛，一定会惊讶于在《波斯王子——时之砂》（以下简称为PoPSoT）之后，Montreal Studios仅用了大概11个月的时间就推出了这款游戏的续集《波斯王子——武者之心》（以下简称为PoPWW）。这款续作最大的特色莫过于增强了战斗（或者说格斗）系统，使得在前作中数得清的若干战斗招式演变成了一张密密麻麻的出招表。王子，或者按照我们俗称的那样——波斯猴子，看起来能够更好地将他的敌人玩弄于股掌之中了。那不是更好吗？我承认，在接触到这款续作之前，我的确这样想。



无休止的战斗是本作的绝对主题



和这个大块头的战斗远比看上去要轻松许多

劈吧，劈吧，劈吧

也许老一点的玩家还记得1989年那款原始的《波斯王子》，和我们现在看到的两款热卖作品一样，王子的行动是由动作谜题与格斗两个部分组成的。王子在进入格斗状态后可以像古代欧洲的剑客那样摆开阵势与敌人比剑。当后来Jordan Mechner任PoPSoT顾问时，他显然没有忘记把这个独特的要素融进新游戏里，只不过在PoPSoT里它变了个样子，从击剑比赛变成更接近现实的刀法大战而已。然而必须要说的是，除去灵活判断的砍杀之外，PoPSoT里的战斗是让人难以忍受的。首先它与攀爬跳跃的动作谜题部分完全割裂开，一旦进入战斗，玩家不可能选择逃走；其次致命的是，越到游戏后期战斗部分越无聊和单调，一大群和游戏前期基本相同的敌人就能消耗掉玩家半天的时间，如果不小心阵亡，还必须重新来过。

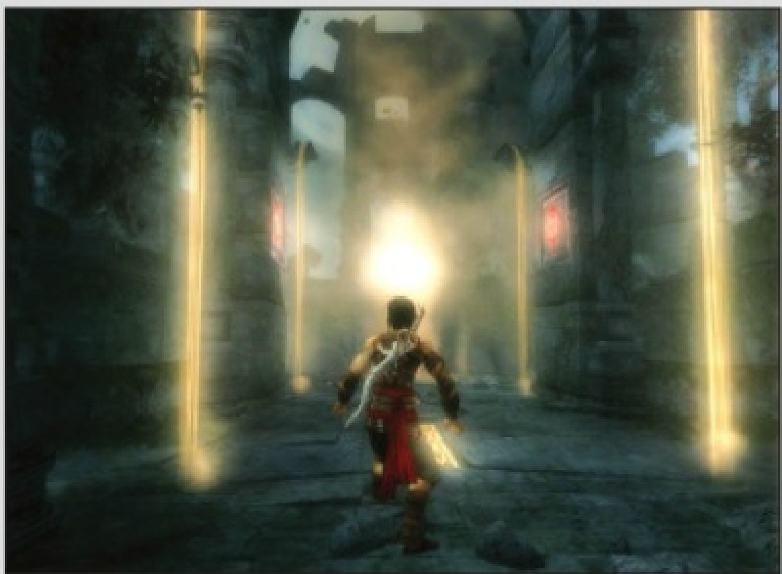
PoPWW的开发者显然注意到了其中部分问题，也作了一些调整。如，PoPWW中动作和战斗的部分基本上是结合在一起的，很多地方打不过可以走为上策；战斗中增加了敌人种类，提供了多样化的副攻击武器。然而这没有掩盖开发者对于格斗系统的痴迷和近乎走火入魔式的格斗系统强化。这个被称为“自由形态战斗”（Free-Form Fighting，以下简称为FFF）的系统为王子创造了数十种攻击方式，和前作仅有的几种实用的招式不同，这一次在战斗中玩家有了更多选择。在最开始那个序幕关卡里，王子还不能使用任何超能力以及结合武器的连招，但是丰富的攻击方式还是带给我们不少新鲜感。例如主、副攻击键与防御键之间的组合允许王子在防御时突然用侧踢转守为攻，非常实用；利用船身、柱子等周围环境跟敌人周旋



传统的调调——王子与“公主”

的设计也比前作单靠墙壁反弹攻击那一招显得灵活。另外，有些细节的改善是不易察觉的。如，当敌人众多时，他们懂得一批批地加入战团，而不是如前作中那样一拥而上，把王子挤在中间寸步难行；某些攻击组合现在更容易使出来，像“空格键+主攻击键”这样实用的组合技在前作中就不是太灵光。

以上都是游戏中战斗部分可喜的改进。然而之所以在前文中提到开发者对格斗系统的痴迷，是因为在这些改进背后还产生了新的问题，并且和前作中遗留的痼疾一起继续为难着玩家们，而开发者似乎没有认识到这些



传送点连接着现实与过去之间，尽管你可能并不十分清楚要到那个特定时空里去做什么

问题的重要性。在PoPWW中，随着格斗技能的改进，敌人的AI被调整得更聪明。或许聪明不是坏事，但只要在Normal难度下与敌人战几场你就能明白什么是叫苦不迭。有限的时之砂虽然可以通过用特殊的终结技结果敌人得到补充，但在两个过长的存盘点之间，因为很少有补充体力的泉水，大多数时候你都会感觉到孤苦无援的绝望。而且奇怪的是，在很多地方，如果你不慎从场景的高处跌落到地面上，那么本来此处已经被消灭的敌人还会尽数出现，徒增游戏的难度。对



大多数玩家而言，PoPWW比它的前作更难，因为这个庞杂的FFF系统在提供给玩家机会的同时，实际上把玩家推向了更倾向于战斗的一面。算上不断Game Over所消耗的时间，战斗差不多要占整个游戏时间的2/3，这恰恰是很多喜欢动作冒险游戏的玩家所不适应的。在他们看来，有趣的攀爬跳跃才是真正的乐趣所在。

更灵活的猴子

游戏中为王子新增了几种动作，如顺着帷幕下滑、荡绳子接飞檐走壁等等，都是在前作的基础上发展而来的，并不如想象中那样会有更多新花样。但由于前作设计已经极为丰富，更高的要求也是不切实际的。唯一令人遗憾的是，PoPWW中依旧采用前作中以相对方向控制角色移动的设计，即用4个方向键控制上下左右，在视野里物体位于王子的哪个方向，就按相应的方向键向该目标移动。这种设计受视角影响很容易导致王子的动作不够精确。有时在某个强制视角里，如果用于互动的物体正好处于斜方向上，玩家就很难判断用哪个键才能精确控制王子的移动，有时候甚至不好控制他在横杆上转身，只能切换到俯瞰视角才能实现此动作。

当然应该承认，除去战斗，PoPWW中动作谜题的部分得到了一定的改善，尽管有些改变同样是不容易被注意到的。例如，前作中墙壁之间的Z字形跳跃很难掌握。这里面有玩家判断着力点的问题，也有游戏本身设计的问题，很多玩家都在这种跳跃面前卡关。本作中就没有这种现象了，也许Z字跳跃比那些跨越刀轮、钉柱的时机掌握显得更轻松。虽然在游戏安装之前程序会善意地提醒玩家最好用手柄进行游戏，不过对于用键盘玩通前作的人来说，PoPWW的操控并不是问题，这大概也是很多人可以忍受着战斗的繁复而乐在其中的主要原因。

那么，下一代……

PoPWW中还有一些令人不快的地方。首先是我们真正看到的游戏画面与早前公布的首批游戏截图有了天壤之别。也许我们不应天真地认为多平台开发的游戏一定会为PC版专门做些什么，但是看着即时演算的过场中Kaileena褴褛的衣衫（长长的裙摆已经嵌到肉里去了），你也许会跟笔者一样忍无可忍。虽然游戏画面比PS2版会好一点，但是公允地讲，PoPWW的画面甚至比前作有所退步。如果说前作中的柔光效果很好地衬托了明媚的波斯风情，那本作中在阴暗破败的废墟里使用它就是滥用了。而且很明显，本作中的“能见度”比前作还低，你不得不在光线稀少的残垣断壁间瞪大眼睛寻觅出路，因为整个场景看起来都有些发虚。

此外，PoPWW的故事线也有矫枉过正之嫌。前作中提供了一个出色的故事框架，但没有在游戏进程中足够地丰富它，于是本作试图作些修补。但这种修补有些高估了玩家的智商，也许开发者应该想到，一切和时空穿梭有关的故事都不是简单的，现在他们几乎把玩家绕在更深层次的时间悖论漩涡里。看到本作的结局时每



新动作——沿着幕布滑下

个人才明白：还，还，还有续集呐！

我们会等来怎样的续作呢？这是个问题。熟悉动作冒险游戏的玩家应该记得，《古墓丽影》系列从原作到其二代走了一条似曾相识的路子，那就是不再关注动作解谜的部分，而着重于增加战斗部分的比重。那时候，在《古墓丽影》热卖的光环里没有开发者注意到游戏偏难的倾向，以至于对其后的作品过于自信，成为日后一蹶不振的主因之一。国外某权威游戏网站已经给PoPWW授予了一枚年度“弄巧成拙”游戏的大奖章，《波斯王子》的幕后人员注意到继而希望去改进这个问题了吗？我们不得而知。

盛盛衰衰，或许是什么事物都无法逃避的常理。P

有多少爱可以重来

《席德梅尔的海盗》评析

■贵州 yago

精品	总评 8.1
😊	操作简单，航海和战斗界面出色，完全的海盗生活体验。
☹	海港界面简陋，内容深度不够，重复可玩性较差。
制作	Firaxis Games
发行	Atari
载体	CD×2
类型	策略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：9.0　创新：7.0　剧情：8.5

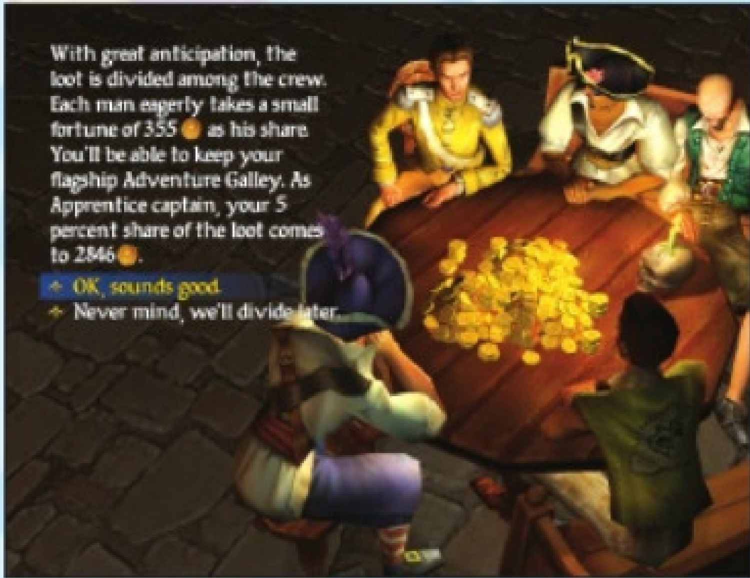
不知是否因为单机游戏的萧条所致，最近比较流行炒冷饭，一些古董级别的经典之作纷纷推出复刻版，当中最显眼的莫过于《席德梅尔的海盗》。提起席德梅尔这个名字，玩家们立刻会联想到《文明》之父等头衔，但很少有人知道，他也能称得上是航海游戏之父。早在1987年时，席德梅尔就开发了一款海盗策略游戏《席德梅尔的海盗》（以下简称《海盗》），该游戏由Microprose公司在Commodore 64主机平台上首先推出，席德梅尔由此名声大振。尽管当时的计算机技术还很原始，但这款游戏所具备的诸多闪亮之处，即使在今天看来依然风韵尤存，那为何不能让这位“半老徐娘”经过3D技术整容后重新出现在玩家们面前呢？已晋升为Firaxis Games领头羊的席德梅尔带着这个念头开始了以旧换新工程，新生代的玩家们也终于能够有幸瞻仰这款上世纪的经典之作。



偶尔在酒吧还要打抱不平

和18年前的旧作相比，新《海盗》在主线故事上没有变化，差不多还是金庸武侠小说的加勒比海盗版。主人公幼年时与姐姐、叔叔、婶婶和祖父过着快乐生活，直到有一天独眼Montalban侯爵上门逼债抓走了家人，只身逃脱的主人公经过10年流浪后成长为一名水手，后因不满船长暴行而带领船员哗变。1600年至1680年间的加勒比海域毫无法律和秩序可言，有船有队伍的主人公理所当然地走上了海盗之路。除了干些海上打家劫舍的营生外，解救失散多年的亲人和报仇雪恨也是主角的重要使命。但海盗生活的真正意义在于积累财富和寻找珍宝，通过周旋于本地区的英、法、西、荷四国谋求加官进爵，还能迎娶到海港总督女儿完成婚姻大事。即便完成了所有的任务，只要玩家愿意，仍然可以继续纵横加勒比海域过着大块吃肉大碗喝酒的逍遥日子。也就是说，这款游戏不会随着主线剧情的收尾而结束。当玩家腻味了之后，可为主人公选择退休来结束游戏，这时就是统计你海盗生涯成就的时候了——我们可以看看你为自己攒下了多少金币，官爵有多高，赏赐的封地有多少，击败了几位知名海盗，发现了多少海盗藏宝，拯救了几位亲人，是否打败Montalban侯爵雪耻等等。

经过3D技术翻新的《海盗》在画面上果然没有让我们失望，航海界面下整个加勒比海域尽收眼底。从佛罗里达到南美洲北岸，所有海岸轮廓无一不严格按照当年的实际海图绘制，一些知名的海峡、港湾和暗礁都特地标出名称，海岸边还能看到珊瑚礁线，虽然略显夸张但也令人信服。驾船航行对本作玩家而言绝对是一种享受，通过数字键盘轻松操控舰队航行在蓝天碧水之间。如果船速较快能看到船尾拉出的两道浪迹，海面上偶尔能看到大鱼跃出，时而还有团团雷雨云飘过，笼罩其下的船只可能会承受暴风雨和闪电的袭击，云过之处无论是陆地还是海洋都有真实的阴影效果。当你把画面焦距拉近后，海面浪花翻滚和甲板上



老大，我们分赃吧？

的水手也清晰可见，船帆随风晃动，水面波纹荡漾中船影毕现。

说起经典航海游戏，国内玩家肯定会不自觉地联想到光荣《大航海时代》系列。这两款游戏在结构上还真有诸多神似之处，不过如果带着对《大航海时代》的眷恋去欣赏这款《海盗》，你多半会感到失望。因为这不是一款关于探索发现和贸易经商的航海游戏，你的大部分乐趣都来自海盗行径，随心所欲地拦截各国商船甚至军舰，凭借船坚炮利为所欲为，如果势力够强了还能纠集一班乌合之众去劫掠海港城市。游戏中的港口的确也有商人存在，不过商人那里最多只有6类货物可供买卖，商人的最大用途其实就是销赃，玩家把抢来的货物拿到这里兑换成金币。要想通过低进高出正经做生意发家致富，那你还是回去继续玩《大航海时代》吧。



呜呜，英雄，不要杀我

既然是刀尖炮口讨营生的海盗，战斗当然是本作的重点，在这方面《海盗》绝对可以说是最有趣的。关于17世纪的海战，想必大家都看过电影《怒海争锋》和《加勒比海盗》，敌我双方互以舷炮对射然后靠近肉搏，本作中真实传神地重现了这一幕。一旦开始海战游戏将进入即时战斗界面，敌我战舰利用风向扭转船身，力争以己船舷对准敌舰，同时还要尽可能让对方船舷无法对准自己，枪炮长一声令下刹那间万炮轰鸣，无数炮弹以抛物线飞向敌舰，触碰爆炸后火光闪现中能听到敌舰水手鬼哭狼嚎，偶尔还有几个水手被炸飞上天，此等场面可谓极其壮观。这样的海战中机动性和火力才是最关键的，如果处于逆风方向或船帆被敌舰发射的链球弹摧毁，那你可就先输了一半。舰载大炮数量越多火力越猛，如果火力不如对方最好尽快直冲过去开始接舷肉搏，否则几轮对轰你就连人带船沉入海底了。

海战中两船触碰后直接开始接舷肉搏，这时候主要就看两位船长的较量了，这也是个与《大航海时代2》中相类似的小游戏，不同的是玩家可以直接操纵主角进攻或格挡。攻防有上中下三路之分，如果游戏难度不高，你完全能够从敌方船长挥剑的姿势上判断出他要攻击哪一路，然后予以准确格挡。主人公每刺中敌方船长一剑就能将对方挤退一步，连退3次后敌方船长逃到下一画面，此时如能再将其击退3次后即可获得决斗胜利。在两位船长大哥比武的时候，两边船上的水手也会展开厮杀，总的来说人数多的一方拖到最后肯定会赢，水手混战的结果也能决定海战结局，因此如果你这一方的水手数较少就要尽快在船长对决中速胜。船长决斗中的很多细节都体现出席德梅尔一贯的幽默作风，主人公不但能对敌人做鬼脸，还能顺手抓起甲板上的水桶或镰刀助攻，不过有时也会被这些杂物绊个趔趄，打败敌船长后还会出现多种不同的搞笑动画。

《海盗》中还整合了很多小游戏。例如来到港口总督家会受邀与总督女儿跳宫廷舞，这就是一个类似科乐美DDR的踩节拍小游戏。玩家必须灵活操纵主人公跟随总督女儿的舞步左移右挪前后转圈，如果出错画面上的主人公就会步伐踉跄甚至踩到总督女儿。这样糟糕的表现当然无法赢得美人青睐，生气的美女会话中带刺地讥讽你两句然后拂袖而去，甭说求婚了就连任务线索也别想打听到。寻找海盗的宝藏也可以算一个小小的探险游戏，凑齐海盗藏宝图后玩家可在指定地点停船登陆，然后带着一帮兄弟上岸，通过密林荒原中的特定建筑物辨别方向，最终找到埋藏的秘宝，这个小游戏要求玩家有很强的方向感。游戏中的陆地战斗同样也是一款简单的战棋小游戏，玩家带领水手与敌军进行回合制战斗，基本也是人越多获胜几率越大。如果一味海上征战玩家很容易会感到疲倦，好在有这些轻松愉快的小游戏点缀着你的海盗生活，并能让玩家从中得到不菲回报。

本作中的船只数量并不多，12种战舰15种商船共计27款船型，但玩家可在某些港口对船只进行9种不同技术升级。不过与光彩耀眼的航海界面相比，本作中的海港界面实在是简陋到无以复加的地步，甚至可以说它仍旧停留在18年前的水准。船只泊港靠岸后呈现在玩家面前的居然是几列文字菜单！玩家通过选择点击后进入相应的海港设施与NPC们进行互动，真不知道席德梅尔他老人家是怎么想的，航海界面都能做得那么出彩，怎么就不多花点工夫翻新一下这个关键环节？哪怕做成《大航海时代》那样也好啊，弄一小人在建筑楼群中走来走去也比这种MUD的玩法要时髦点，毕竟现在用图像代替文字说话才是主流。

作为一款翻新后的复刻版游戏，总体而言《海盗》的表现还是令人满意的。Firaxis在成功保留原作魅力的同时也增添了很多新花样，焕然一新的航海界面和大量幽默风趣的成份足以让每一位玩家乐在其中。这里看不到凝重和阴郁，只有一份轻松自在的海盗生活，这里也没有可供反复思索的深邃内涵，也许这正是我们所需要的娱乐游戏。P



来单挑决生死吧







WESTWOOD（西木）的名字，对于喜爱RTS游戏的人们来说，不仅是一个品牌，更是一种象征——一种RTS游戏鼎盛时代的象征。不幸的是，随着EA对WESTWOOD工作室的关闭，《沙丘II》、《命令与征服》等经典游戏的辉煌成功终于随风散去。但西木的精神依然在延续，由原WESTWOOD、EA太平洋开发团队组成的EA洛杉矶工作组利用《命令与征服》最新一作的引擎开发，2004年最后的一款RTS游戏大作《指环王——中土之战》终于在2004年12月6日上市。

走入中土世界的
——评《指环王——中土之战》

■上海 善良的大灰狼

精品 总评 8.1

☺	同名电影大片改编，精彩电影片段穿插，众多的英雄角色出场，正邪的对立阵营，壮观的大规模战斗场面，快节奏的游戏交互，简单的控制操作。
☹	硬件配置要求略高，兵种不平衡，生克关系简单。

制作	EALA
发行	EA Games
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	英文/中文
环境	Win98/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：9.0　画面：9.5　音效：9.0　创新：7.0　剧情：8.0

换个角度步入中土的游戏世界

作为一款RTS游戏，《中土之战》最容易让人想到的莫过于电影中千军万马的战役重现。但或许是前面几部动作游戏的大获成功，让游戏设计人员有了更多的灵感激发，同时来自《命令与征服——将军》的3D引擎有着可以媲美动作游戏的惊人表现力，因此尽管在RTS游戏中指挥着英雄小队进行RPG冒险的设计并不新鲜，但当玩家控制着哈比人的远征探险队重新走过那些熟悉的场景时，依然有一种难忘的感动。而每当这时，原本用作地图指示的小窗口就会播放电影中经典的片段，让玩家触发更多电影记忆的同时，也不得不佩服游戏设计者的用心良苦。从这点上来看，《指环王——中土之战》虽然是一款RTS游戏，但对于那些喜爱动作冒险游戏的玩家，特别是那些想在旁观者、冒险者、指挥者的不同身份角度间切换的玩家来说，有着莫大的吸引力。

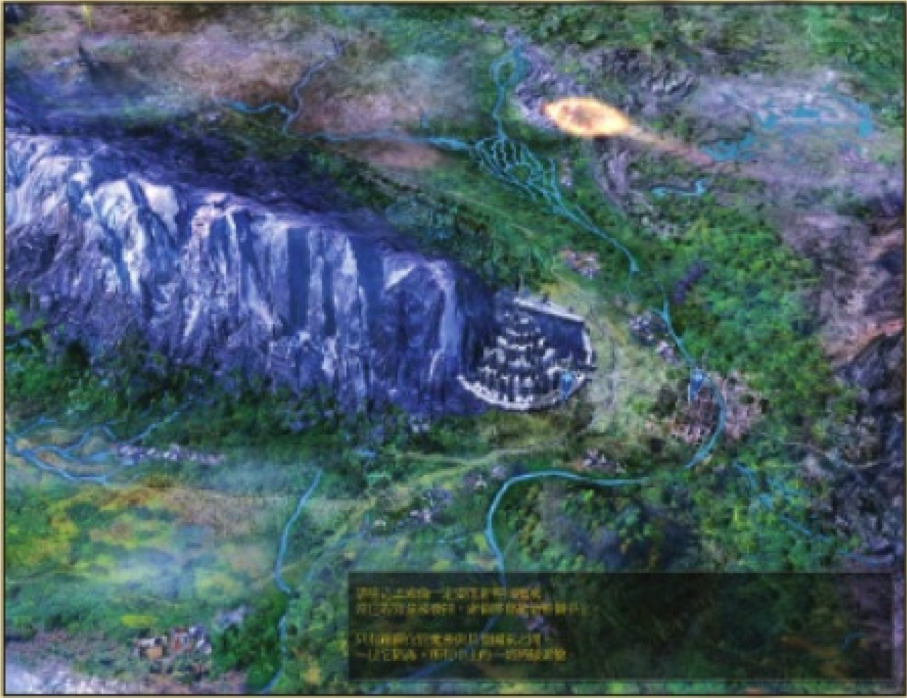
正邪的大团圆对决

《中土之战》的内容以完整的《指环王》电影三部曲故事贯穿，从一开始对抗魔王索伦的战斗，一直到精灵王国战役、圣盔谷大战、树人袭击魔多双塔、末日火山之战等，完全依照电影剧情设定而来。唯一不同的是，相比电影中正义英雄的立场，游戏中玩家可以选择魔王索伦，以消灭中土英雄，一统中土大地为目标。基于如此的设计，游戏中提供了4个种族：洛汗、刚铎、艾辛格以及魔多的军团。两正两邪，游戏也因此有了与电影剧情完全相背的另一种结局。虽然对于RTS游戏的玩家来说，这实在是再普通不过的设计，不过依托于《指环王》电影三部曲的背景之下，这种离经叛道的反叛路线，相信可以满足那些渴望追随魔王索伦进行战斗玩家的愿望吧。

《指环王》电影三部曲中正义最终战胜了邪恶，但为了胜利而牺牲的中土英雄却以悲剧的形式给人留下了难以磨灭的印象。也许是为了迎合人们最为喜爱的大团圆愿望，尽管《中土之战》以电影三部曲剧情为指引，但情节的安排却非完全一致。因此在甘道夫与炎魔的战斗中，甘道夫完全可以全身而退；而受到魔戒诱惑，本应战死的博罗密尔也可以毫发无损，这在一定程度上削弱了游戏与电影三部曲剧情相比的真实性。但对于那些想收集英雄人物，毫发不损地练到最高等级的玩家来说，应该满意了。

数不尽的英雄人物

暴雪公司《魔兽争霸III》的推出，在将RTS游戏全面带入3D时代的同时，也让英雄角色成为RTS游戏中最为重要的单位。《中土之战》中同样也加入了英雄角色的设定，但这却并非是纯粹的跟风之举，而是《命令与征服》最新作中将军系统与《指环王》电影三部曲融合的结果。《指环王》电影三部曲中有多少英雄角色出场？相信对于大部分普通电影观众来说，是一个难以回答的问题。事实也的确如此，《指环王》电影三部曲是一部英雄云集的奇幻史诗大片，也因此我们很难用通常的标准去判断英雄与主角间的区别，自然地《中土之



游戏中大地图给人的感觉恢宏而精细

战》中游戏也就有了远非其他同类游戏可比的庞大英雄阵容。在游戏的4个种族中，每一个种族都有着众多的英雄角色，他们可以通过使用资源召唤出场，战斗升级获得各种技能，并且在战役模式下，每一位英雄角色的等级都是可以继承保持，能够带到下一场战斗中去的。也因此英雄的养成相比单纯的英雄角色出场有了更大的吸引力。而且由于英雄的众多，养成的难度大为提高，一定程度上又让游戏时间加长，重复游戏的可能性加大。加上游戏恰逢圣诞节前推出（通常情况下，圣诞节商战过后一段时期内，欧美游戏市场上都不会有大作游戏出世），相信《中土之战》会在相当一段时期内占据玩家的硬盘，而这最终又将让玩家对于游戏的好评指数继续提高。

西木探险队



操作艾辛格弩兵的进攻

挑战罗马的壮观战争

《罗马——全面战争》很显然是2004年最为成功的RTS游戏，但如果拿《罗马——全面战争》与《中土之战》相比，相信不少的玩家会选择后者。原因无它，只因为《中土之战》是一款传统的RTS游戏。那么《罗马——全面战争》不是一款传统的RTS游戏吗？尽管它有着RTS游戏的全部要素，但游戏设计者加入了众多其他游戏类型的特点，也因此《罗马——全面战争》更适宜被称为一款采用即时战斗形式的策略游戏。正是受此影响，如果只关注战斗的节奏与快感，《指环王——中土之战》更适宜大多数玩家，任何一个RTS游戏玩家都可以快速上手。不同于原西木风格中可以随心所欲无限制进行建筑物建造的设计，《中土之战》中玩家必须在规定的营地建造点才能建造各种设施，而建造点往往又是有限的，因此在不同的设施间平衡取舍也就成了战术施展的重要一环。为了加快游戏的节奏，不再出现《命令与征服——泰伯利亚之日》中缓慢拖沓的战斗场面，游戏中只设定了一种资源，而且资源的获得不再需要农民前去采集，只要建造了农场，资源就可以源源不断地获得。农场有着不同的等级，等级越高，获得的资源越多，但最重要的并不在于农场的等级有多高，而在于游戏地图上可以建造农场的建造点数量有限，因此战斗的成败很大程度上取决于对资源点的争夺（让人想起了《战地1942》）.。

尽管《中土之战》采用了《命令与征服——将军》的3D引擎进行开发，但游戏的效果却已非后者所能比拟。在游戏中玩家只要有一块TI 4200的显卡，就可以把视角拉近到能看清人物的造型和表情，相比《罗马——全面战争》华丽的画面毫不逊色。更难得的是，游戏中玩家还可以根据自己的显卡性能选择不同的画面质量。在开启最高画面效果，把视角拉到最近时，《中土之战》与EA公司先前推出的《指环王三部曲》这款动作游戏可以说毫无二致。或许是考虑到保证游戏运行时的流畅，《中土之战》加入了人口上限的设定，玩家只能生产200个单位。但如果玩家自己修改一下游戏的配置文件，只要你的电脑够强劲，甚至可以在屏幕上重现《指环王》电影三部曲中超万人的大规模作战场面。不输于《罗马——全面战争》的壮观场景。

创新让更多的乐趣融入游戏

《中土之战》最具特色之处不在于来自《指环王》电影三部曲的改编阵容（尽管这的确是游戏的最大卖点），而在于游戏中不经意间出现却透着创新色彩的独特设定，其中之一就是部队的情感融入。在以往的RTS游戏中，我们唯一能够看到的部队情感表现只在战役胜利之后的群体欢呼，但《中土之战》中这种情感体现却四处皆是。当玩家给某个部队下达攻击命令后，人们会开始互相叫嚣然后才拼杀，并且战斗结束后也会在原地欢呼庆祝，而不再是呆立原地不动。当玩家控制的树人被火箭射中后，它会自己跑到河中救火，然后才怒气冲冲地去报仇。

科技的升级在越来越多的RTS游戏中被演变为了可以匹敌《文明帝国》的复杂科技树，但对于追求战斗节奏和快感的RTS游戏玩家来说，如果把精力投入科技的研究，而非战斗指挥的使用，那么游戏的类型或许应该变为策略类才适用。对此《中土之战》中我们看不到庞大复杂的科技树，而只有着简单的科技研究选择，而且不同于其他游戏中科技成果一旦获得，全部相关的部队就可以自动升级的设定，本作游戏中玩家必须给每一个部队重新花费金钱、配备成果之后才能获得对应的效用，加大了玩家进行人海战术的成本。游戏虽然不像《魔兽争霸III》那么强调英雄的能力和微操的熟悉，但却在快节奏的战斗中让玩家学会重视每一支部队的养成。

《中土之战》是一款充满了原西木风格的传统RTS游戏，因此也显示出原西木时代出品的RTS游戏中的种种不足和特征（兵种不平衡、生克关系简单等）。但即使如此，为了适应玩家口味的变化和根据《指环王》电影三部曲特色进行的改变和创新，加上游戏出色的画面，依然构成了《中土大战》值得选择的理由。或许你可以找出这款游戏很多的问题，但我要说它的优点更多。如果你喜爱西木风格的RTS游戏，并想在《指环王》的中土世界中回味这种乐趣，那么《中土之战》无疑会成为你值得收藏的一款RTS游戏。P





風色幻想III 罪与罚的镇魂歌

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

《风色幻想Ⅲ》与其前作相比改用3D引擎制作，人物个性鲜明，战斗招式绚丽，剧情曲折跌宕，确实是一款值得玩味的战棋游戏。笔者穷半月之功通关两度，晚上做梦都在走格子，喜爱的心情难以形诸文字。稍有缺憾的是，先前宣传的角色羁绊系统未见踪影，双主线也未能实现。还好前作的RAP行动系统和魔兽捕捉给予保留，可借之怀旧追昔了。

可以说，《风色幻想Ⅲ》在近两年国内的战棋角色游戏中无出其右，是因为它本身的表现优秀，也是因为近两年来国内游戏市场根本就没出现过什么可称作战棋游戏的东西。战棋游戏离我最近的记忆还是前年的《创世纪3》，韩国制造，国内呢？制作过《天地劫》和《炎龙骑士团》的汉堂销声匿迹，制作过《幻世录》的奥汀未闻音讯，制作过《古文明霸王传》的宇峻风平浪静，说到这里，我这个战棋迷还真有点悲凉的感觉呢。

精品 总评8.0

制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
载体	CD×2
类型	战棋+角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：7.5　音效：8.5　创新：7.5　剧情：8.0

配置要求：
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：1GB

序章 最后的原罪徽章

游戏采用的是倒叙的方式阐释剧情。序章的作用是入手体验，让玩家学习技能和属性点数的分配及战斗方式，为以后队员的修练确定方向。当序章结束后进入第1章，队员都将回归到原始，技能也要从头开始修练。游戏的剧情在以下攻略中从略，就留给各位玩家自己从角色对话中体会吧——按鼠标绝对按到你手软。

第1战：首次行动

战斗开始将队伍移到山坡下，将西撒、蓝斯、雪拉等战士排在前方，后方是魔法师，敌人的弓手会自动冲下来。在第2回合使用群体魔法，再配合战士的近战技能全杀前方的兵力。第3回合便可上山杀两名魔法师了，魔法师对属性魔法有抗性，需以战士攻击为主。



狂暴的“群鹰乱舞”，可以打满屏的敌人。

第2战：蕾菲娜·艾莉卡

往前是一座桥梁，西撒果然遇到了防守的蕾菲娜，事已至此，只好硬起心肠一战了。前2回合按兵不动，第3回合等敌人到桥头再派队员施展大范围攻击技能，一个回合内将冲过来的2名龙骑士和一群剑士杀光。接下来队员往上方的桥头行进，先派前锋杀掉2名魔法师，后面的蕾菲娜血厚，且以高速度的快攻见长，凯琳的辅助魔法可对其产生极大威胁，比如给雪拉、西撒等战士加持圣护壁上前当肉盾，便可牵制住她的速度，上前用“罗刹独舞”、“阴阳连袭”等近攻招式打，后面队员用魔法狂轰乱炸，2回合内杀掉她。

第3战：通过地下水脉

这一战要小心凯琳的安危，如果被兽人围攻的话会挂掉。先用凯琳给蓝斯加上“圣护壁”，蓝斯冲到前面用“碎震击”打昏会远程攻击的人鱼，凯琳躲


找到了叛军首领依格那，封印最后的原罪徽章吧!

在后面用范围魔法轰炸。第2回合兽人比较集中，蓝斯连用3次“大地崩裂剑”，凯琳用2次“凄煌光临弹”清理兽人。这时雪拉和希斯缇娜登场，分散兵力，用群体技能杀完兽人后，对付人鱼要用打个体的技能。

第4战：擒王行动

第1回合让西撒冲下去堵在阶梯口，其余队员围绕身周。第2回合哈比和弓手开始攻击，对西撒造不成什么伤害，用骑士技能“雷神断影冲”和“炽火弹”肆意地屠杀吧，其余队员在后面用远程攻击“双雁射”、“科氏力狙击”，有兴趣也可用幽弥的“魔兽捕捉”抓几只哈比玩玩（笔者不建议捕捉，捉到魔兽的话，进入第1章会发现怪物超强，提升到HARD模式）。第6、7回合杀到依格那身畔，先杀掉旁边的魔法师，西撒上前挑战依格那，身后尽量不要站人，因为依格那会打直线范围的“剑冲击”，伤血很重，尽量用有附加效果（如麻痹）的招术攻击。

第5战：最后的原罪徽章

本关敌人都对地系法术免疫。战斗开始先按兵不动，会有4只刺球怪走下来，先集中力量杀掉1只，第2回合西撒一行赶到增援，这时要将新队员艾尔札克的技能点数分配好，建议学习“鬼邪灭杀”，附加即死状态。全体队员在1个回合内围杀4只刺球怪，所有队员退后，派血厚的西撒上前引妖魔依格那下来（相距6格即可），那2只锁链战士留在上面。妖魔依格那会“殒石爆击”，注意给队员回血，引到左边派蓝斯上前用“碎震击”将它击昏，然后队员一起上前围殴。

第1章 断罪之翼

第6战：小人物的悲歌

8个月前的龙骨冰原，一群盗贼正在追逐凯琳和雪拉，两人开始着手清除这些小毛贼。战斗开始先将两人的点数分配掉，两人每2回合可杀1名强盗，注意在盗贼身上可打出偷窃魂体，概率很小，多用S/L大法试试。拿到偷窃魂体后将魂体嵌在拳套中，再将偷窃·真打拳套给雪拉装备上，最后去打盗贼头目（掉：无序柠檬、灵活之书、神行面包；偷：神行足的证明、气力戒指、幸运的结晶、勇者之证），从他身上可偷到不少好装备，其中“勇者之证”是极品，出现几率极小，装备后攻+50%、防＋30%、命中和回避各+25%。

第7战：不熟悉的战友，熟悉的结果

两人押着盗贼头目，由龙骨冰原赶往沙达那城去见韩德老师，拿到推荐信后接着要前往南方的断罪之翼据点——辉煌殿。翌日，经过吉普塞尔、伍德森林、薇迪镇和圣亚里昂平原来到南方的辉煌殿。在辉煌殿将连续进行几场战斗，中间没有补给机会。为了减轻药草和装备的压力，在前往辉煌殿的途中可进行交易赚钱，将药品带满。在辉煌殿新手们被称为Seed，意为未成长的种子，而高级的学长们则称为Germinate。见到拉法利翁教官后，两人立即和其他队员一起进行一场实战考验，先将新队员的技能点数分配掉。本关的九音和凯琳防御较弱，要及时用治愈术或药草治疗。开始2个回合先分两路集中力量消灭2只变种蝇（掉：回避魂体）。第3回合半人鱼（掉：水守魂体；偷：灵巧戒指）和杀人熊（掉：刚力魂体）会跑下来，派西撒和雪拉上前顶怪，用“剑舞连击”、“天地一击”等近攻技能打，第4回合内解决掉，最后解决跑下来的爱心胶质怪（掉：夺魔魂体、驱魔锤）对光系技能免疫。

基本操作控制

游戏的大部分操作均用鼠标完成，但一些特殊功能还需借助键盘，如下表所示：

小键盘	作用
8、2、4、6	上下左右
1、3、7、9	偏移视角
+、－	远近视角
0、.	左右旋转视角
键盘	作用
Z	结束我方回合
Tab	选择下一可行动人物
F1	截图
F5	显示/关闭锯齿
F6	显示战场格子
空格	对话继续

基本人物属性

游戏中的十几名角色随着剧情聚散离合，每个队员归队时的等级都和主角西撒（或凯琳）相同，因此不必刻意为队员练功。出场怪物的等级由队伍中主角的等级决定，因此主角40级或90级同样都可通关。

角色能力的提升有两种途径——属性点数的分配和修练技能，每一次动作得到一定的EXP和J.EXP（职业经验），每提升一个等级可得到3个属性点，每提升一个职业等级可得到1个技能点数。属性点数可分配到力量、体质、速度、灵巧、智力上，它会影响到攻击力、防御力、魔攻力、魔防力、命中率和回避率（有的人会认为体质无用，因为在防御力属性上没有显现出来，其实不然，体质可增加抗攻能力和HP，尽管菜单上看不出区别），具体对应关系如右表：

基本属性	影响
力量	攻击力
体质	抗物攻
速度	回避率
灵巧	命中率
智力	魔攻力、魔防力

属性点数要根据职业特点来分配，才会发挥队员的整体优势。如西撒（骑士）要加到力量和体质上，这样攻多血厚，成长为暴力狂人；凯琳（祭司）尽量分配到智力和力量上，增加魔攻和魔防；九音（暗杀者）以近攻为主，注重力量、速度和灵巧度，提升攻击力、命中力和回避力。其它属性——魅力、幸运、信念、移动力、RAP和MOR，它们需要饰品或特殊药物来增加。其中移动力影响行动范围；RAP可理解为机动力，决定角色的行动次数，每移动或攻击消耗2点RAP值，无序柠檬是增加RAP属性的重要道具，游戏中相当稀少；MOR值可理解为蓄力点数，动作1次+1；杀死1个目标+3；清理1具尸体+3，某些终极大招要消耗一定的MOR值，这样必须要战斗一定回合才会使出大招。

第8战：意料之外的结果

本关的难度较大，怪物都为12级，由于还没有队员学会范围攻击的技能，被敌人围击的话很容易挂掉，因此要分散敌人来逐批消灭。开始时分配爱斯玲的点数，派帕鲁玛到上层接应受困的凯琳，凯琳虽然也会“治愈术”，但目前的效果较差。两人边跑边恢复并要注意站位，使敌人攻击均摊在两人身上，这样每回合恢复一次，凯琳再使用“圣护壁”就不难存活了。两人在上层可吸引近半的怪物。西撒等主力在下层解决掉附近的刺球怪（掉：深黯魂体；偷：力量戒指）和邪眼（掉：回梦魂体；偷：慈爱的守护），受伤的话用药剂恢复，最后再将主力往上层移动解围。


没事在城中闲逛，和路人交谈。


爱西亚传授给凯琳“大结界咒法”。

第9战：决毅

与第8战相仿，开始队伍被怪物隔为两队，上层凯琳和雪拉一组对付杀人熊和2只哈比（掉：漆黑魂体、毒牙拳套；偷：格斗爪），用药剂和“治愈术”坚持不要挂掉，同时下层的帕鲁玛、九音和爱斯玲合力杀掉2只蜥蜴兽人（掉：蚀刃魂体、赤铜剑）和球茎怪，西撒跑到上层当肉盾。等将两层怪物清理掉后，派西撒往右上角引那只鹰人（掉：魔装拳套）下来围殴。

第10战：自己的路

这一次是挑战艾尔札克（掉：迅捷魂体）和安洁妮（掉：智力魂体），两人都有17级，安洁妮的防御超强还会群体魔法。开始时派西撒一人去顶艾尔札克，其他队员全部打会群体攻击的安洁妮，注意安洁妮用的是光系技能，对属性魔法免疫，尽量用无属性的招术来打，10个回合左右可将两人打倒。

第11战：不再迷惘

接下来面对的挑战是乌德斯（掉：秘法魂体）和希斯缇娜（掉：夺魔魂体），两人都会群体招术，乌德斯是18级的武圣，派体质好的西撒、雪拉等人来打，而希斯缇娜以火系和冰系魔法为主，对属性魔法免疫，建议派魔防较强的凯琳和帕鲁玛来打。开始时按兵不动，乌德斯会首先冲下来，西撒立即顶上，其他人在侧夹击，同时凯琳和帕鲁玛往上层跑牵绊住希斯缇娜，将两人分开一段距离再打，2回合内将乌德斯杀掉，然后全体队员往上会合打希斯缇娜。

第12战：蓝斯·沙亚特

最后的试炼战斗是对付希斯缇娜、安洁妮和蓝斯（掉：噬血魂体）。只要打败蓝斯即可过关，但那两个魔法师都会范围攻击，比较难打，建议采用逐个消灭的战术。开始时所有队员退后，派血厚防高的西撒跑上去，3人的感知范围为4格，由任一侧引魔法师下来围殴，打完魔法师再引中间蓝斯下来，这时要派凯琳主动攻击蓝斯，两人会触发对话，这是触发Good Ending的条件之一，打倒蓝斯后任务完成。

技能修练

每位队员都有专属的职业，有着相对应的技能树。随剧情发展每位Seed队员都有转职机会，学习高级技能。技能的修练关系到人物的成长道路，笔者就通关两遍的经验作以下学习推荐：

凯琳、安洁妮：凯琳的理想是做一名“带刀祭司”，是攻魔兼备的角色，属性重点分配力量和智力。有几次的分组行动她是唯一可补血的角色。“治愈术”是非学不可的，至于攻击技能初期建议选学“星耀之击”，第2章打巴弗灭全靠它了。转职后将智力加满，她的“凄煌光临弹”是清小兵的强招，有剩余的点数再学“苍天之拳”。安洁妮是辅助型祭司，属性重点加智力，如果学“凄煌光临弹”的话加一点力量，其余加体质。她的技能修练建议与凯琳一样走，不推荐练“大天使之吻”，队友异常状态的几率并不高，万一中招吃药就是了（转职前：圣护壁6－星耀之击10；治愈术5；转职后：凄煌光临弹10；治愈术10；神圣铁锤10－苍天之拳10）。

雪拉、乌德斯：雪拉是凯琳的守护神，是以近战为主的武斗家；乌德斯是天才+另类的角色，技能在开始没有什么可学，永远那么几招还是1级，但他只是过客不必给他练功或用装备。雪拉是名符其实的暴力女，自始至终都是前锋骨干，拿手招式是“天地一击”。点数尽量配给力量、灵巧和体力，高破坏是必须的，她的招式以物理为主还要增加命中力，抗打能力也要强，因此3项的分配比率建议为4：3：3（转职前：一击必杀1－四两拨千斤1－气合1；拳技修练5－龙额击5－天地一击10；转职后：斗气爆发3－宿焰击5；重爆螺旋炼狱5；罗刹独舞5）。

西撒：号称修罗将军的他，是攻击型的暴力骑士。建议无视灵巧和速度，重点加力量和智力，在转职前他只能打个体，重点加力量，第3章转职后，可练打群体的“炽火弹”，是需要一定魔攻的，因此3成的点数加到智力上（转职前：单手剑修练5－力量提升2－剑舞连击10；转职后：骑术修练3－奔驰2－炽火弹5；长枪修练5－回旋连舞击3－阴阳连袭5－雷神断影冲10）。

帕鲁玛：具有超强魔法威力的禁咒法师，建议将属性分配到智力和速度上，有剩余再加体力。在初期角色能力较弱，“红莲之翼”打直线，“治愈术”是必不可少的，转职后便柳暗花明，可学到强大的“火焰风暴”；暗系魔法的“罪人之镰”和“机魔召唤”都不错，但哪个好就见仁见智了。建议将珍贵的无序柠檬给她吃，这样1回合可放2次大招（转职前：冥想修练5－灾炎5－红莲之翼10；转职后：火焰风暴10；冥想修练10－术法修练10－机魔召唤10）。

第2章 原罪的冲击



战斗中可使用幽弥的“魔兽捕捉”来收集怪物。

第13战：初试身手

在辉煌殿的训练结束了，队员们迎来了第一次任务。乘坐蒸汽车来到边境的赫米村，在这里遇到接应人幽弥。凯琳和蓝斯等人前往风葬桥调查，这时忽然刮起一股腥风，有魔物出现了！（本章的任务大多是Seed和Germinate共同来完成）

本关新队员蓝斯、幽弥和希斯缇娜加入，先将技能学习一下。本关的打法是血厚的蓝斯到桥上引2只邪眼过来，让较弱的凯琳和雪拉上去砍怪练功，杀掉第1批再过去引小精灵（掉：风元魂体）和哈比，然后再引强悍的格里风（掉：光元魂体、圣灵之果；偷：云耀之矛、霸者之铠、极限之书）过来，最后全体过桥打剩下的两只。要注意一次不要引太多怪，如引过多的话派Germinate队员上前用强招杀掉，Seed队员禁受不住怪物的连续攻击。战斗中善于用希斯缇娜的“冰封之术”，可将哈比等怪物冻僵，水系怪物对它免疫。将怪物打到虚弱状态派幽弥上前使用魔兽捕捉，没有捉过的怪物都尽量收藏，为后面的魔兽合成做准备。另外要注意的是，格里风身上有很多好装备，偷完再捉。

第14战：断罪之翼

在风葬之桥遇到强大的神兽巴弗灭，它正是毁灭赫米村的元凶。本战出场12人，有新队员加入，注意加属性的物品（如无序柠檬）不要用给安洁妮，她在第3章会离队，转职后归队时等级和属性会降低，某些高级技能会消失。本关同样采用逐批吸引消灭的策略来打，前期派乌德斯或蓝斯过桥引哈比×2和邪眼×2，用冰封之术僵住后让九音、爱斯玲、帕鲁玛等Seed队员打，Germinate队员做肉盾并恢复。接下来引2只格里风过桥，巴弗灭的感知范围小不会追过来，队员不要堆在桥上，而是分散在桥头打，免得被格里风直线群体攻击，最后全体队员冲过桥围击巴弗灭（掉：秘法魂体；偷：气力戒指、力量道服）。在这里可将巴弗灭用“冰封之术”冻结，愿意的话可一口气升到30多级。

第15战：葬魔窟

来到葬魔窟，在阶梯上遇到成群的僵尸（掉：噬血魂体；偷：力量道服、毒牙拳套），这里的战斗能挨到敌人的队员有限，派血高近战的队员站到前面吸引僵尸靠近，弓箭手和魔法师跟在后面，用希斯缇娜的“冰封之术”将僵尸全部封住，再用暴风雪等群体魔法来打，靠近的队员则用“天地一击”、“剑舞连击”等招式（注意僵尸对地系技能免疫），2回合将僵尸杀光，然后冲到下面围攻一名暗灵法师（掉：夺魔魂体；偷：圣者之衣、斗者法杖），第6回合可结束战斗。

第16战：追来的危机

本关开始不急于往前冲，派希斯缇娜跑到前面施放“冰封之术”，会有50%几率将前面僵尸冰冻。第2回合等其余的僵尸和骷髅枪手冲过来再施放2轮“冰封之术”，队员清理近身的怪物，但不要踏上中央的平地，这样巴弗灭和暗灵法师便不会出手。杀完僵尸再将2名法师引过来杀掉，

九音、艾尔札克：两人都为暗杀者，但艾尔札克只是过客，不必为他费心。这个职业的缺点是血短，因此将点数尽量加到速度和力量上，超高的回避率使一般攻击打不到。九音不用刻意练级，把职业技能练好就可以了，第2章末她会离队，到第6章才归队，相差的级别会自动加上去。初期的“一击必杀”可使下招攻击加倍，“四两拨千斤”进行闪躲反击，都是必学招术。“天地一击”破坏的惊人，可将九音当武斗家来用，“斗气掌”可打群体，初期有剩余点数给她练吧。转职后的“喉轮落”效果不错，无视防御力的破坏点数可秒杀单体敌人；“审判之链”能将敌人拉到身边来打，节省队友的RAP；“鬼邪灭杀”很华丽，但有MOR值限制用的机会不多（转职前：一击必杀1－四两拨千斤1；拳技修练5－龙额击5－天地一击10；斗气掌5；转职后：爪修练10－喉轮落10－审判之链5－鬼邪灭杀10）。

爱斯玲：职业火枪手，远程狙击手。由于在后方射击，防御力和回避率并不重要，点数全部加力量和灵巧。游戏初期她的能力最弱，等“双雁射”修练到10级潜力才算发掘出来，转职后学习“科氏力狙击”，具有高爆击率和命中率（转职前：集中力修行10－双雁射10；爆弹10；转职后：心念集中1－贯通修练3；科氏力狙击1－爆裂弹轰击10）。

幽弥：唯一猎人职业的角色，她的“魔兽捕捉”是一大特色，点数重点分配在灵巧和力量。在初期一定要学“魔兽捕捉”，然后学打满场的“猎鹰乱舞”，学会这个等级飞飚，剩下的点数学“双雁射”（魔兽捕捉1－驯兽修练5－猎鹰冲击5－猎鹰乱舞10；集中力修行5－双雁射10－疾箭风雨10）。

蓝斯：比较全能的狂战士，点数分配重点是力量和体质，如果学“反击修练”的话，也可分配到灵巧上，增加反击的命中率。“大地崩裂剑”是打群体的好用招式，一定要学，“弑神断”像《倚天屠龙记》的“七伤拳”，用后会很伤自身的HP，学不学随意（单手剑修练6－双手剑修练5－大地崩裂剑5－轰天碎龙击5－弑神断10；体力修练5－再生5－碎震击5）。

希斯缇娜：以冰系法术和无属性法术为主的圣灵魔法师，点数重点分到智力和速度上。她的出场机会并不多，加属性的药物不必浪费在她身上。她的“冰封之术”打血还有冻结的附加效果，大概50%几率冻结，在以弱对强的战斗中不可或缺。冻结的怪物没有回避，队友打起怪来不会落空。其次是“暴风雪”，不是以自己为中心的打群体法术，打得远，范围也广（冥想修练5－奔流5－冰狼袭5－冰封之术5－暴风雪10；闪雷5－狂雷冲6）。

遇到成群的僵尸，冻结他们慢慢削。

用“冰封之术”冻住BOSS巴弗灭。

最后上前将巴弗灭冻住，这里又是一次练功好机会（笔者练到23级左右），将Seed队员等级提升到一定程度后再将巴弗灭围殴打倒。

回到了辉煌殿，凯琳将原罪徽章送往圣都尼鲁的大圣堂，于是Seed队员搭着雪拉的蒸汽车前往他们的第二故乡——尼鲁，途中可进入傲鲁萨城进行魔兽合成，利用之前捕捉的怪物合成有用的助手，建议合成天使，它在战斗中可群体医疗。来到尼鲁城的大圣堂见到费恩，然后到城中闲逛采买装备，第2天和克莱普教官一起乘车返回辉煌殿。在回辉煌殿的途中还可作一些交易赚钱，将身上的药物配齐（每种99个）。

第17战：山中的恶魔

在前往洁拿鲁的途中要经过狼烟沼泽、奥图山脉和赤蝎沙漠，想练级可到沼泽触发“狼烟沼泽遭遇战”，直接到奥图山脉（前）会触发“山中的恶魔”。这里的战斗可选择队员出场，如派Germinate出场，敌人的等级会变高，但队员的大范围魔法扫怪会快一些。笔者建议全部选择Seed队员出场，不会有太大难度，只是扫怪费时间而已，但为了缩短两组队员的差距还是值得一试的。出战前给队员装备上在尼鲁买的武器防具，如凯琳的白银之锤、九音的合金拳套等，攻击+30～40，效果显著。全部派Seed队员登场后，开始时按兵不动，会有4只刺球怪和2只僵尸跑下来，将雪拉、九音和西撒排在前列，凯琳和帕鲁玛随时恢复，2回合将它们清理掉，再上台阶引2只胶质怪下来然后杀掉，最后攻到山顶打4只哈比。

第18战：冲吧！断罪之翼！

来到艾斯提镇，采买药品后继续走到奥图山脉（后）触发战斗。此战与前关相仿，开始时守在山头不动，将近战队员排在前面，会有七八只刺球怪和哈比围上来，用咒缚之丝僵住几只，每回合集中力量消灭2只，第3回合还会有2只胶质怪攻过来，解决完它们再依次到两处山脚消灭鹰人，7回合左右结束战斗。

第19战：酷热的战斗

穿过奥图山脉到沙岚镇休整，往前在赤蝎沙漠触发战斗。本关Seed队员打的话有难度，地图正中是座山丘，两侧各有一群赤蝎（掉：夺魔魂体、步兵长矛）。开始时派队员往两侧任一角落跑，不要惊动分散的3名暗灵法师，另一侧的蝎子会拖迟2个回合才能绕过来，利用这段时间尽全力消灭一侧的蝎子，然后再消灭追来的蝎子，最后到山顶和2个角落杀掉3名暗灵法师。

来到洁拿鲁城让队员在城中买点装备，里面有好装备卖哦。比如狂战士之剑等都是目前最强的武器，不要错过机会。回到蒸汽车和韩德商量，决定参加佣兵王国的斗技大会。

第20～23战：西组晋级赛/西组决赛/乌德斯·艾弗列得/九音·赤蝶

下面是4连战，记得在战斗结束前将九音和乌德斯身上的好装备卸下吧，战后两人会负伤离队。前两战是九音出场，笔者修练的是“天地一击”的技能路线，属性偏重体质和力量，是近战型的角色。第1战对圣焰军（掉：速捷魂体），先将装备换好，上前用“天地一击”可打400点血，2回合结束战斗。第2战对龙骑士（掉：冥想魂体），同样用2回合取胜。第3战乌德斯对萨塔鲁多（掉：强身健体散、幸运四叶草、力量西红柿、神行面包；偷：十字巨剑），乌德斯先用“崩龙劲”将萨塔鲁多打晕，然后用“罗刹独舞”猛攻2回合，升级补满HP和SP，5回合左右将之击倒，萨塔鲁多最后使用原罪徽章将乌德斯击成重伤。第4场战斗是九音对萨塔鲁多，用“天地一击”攻击，4回合内将他打倒，不想萨塔鲁多使出“奔雷拳”将九音击成重伤。

第24～27战：初试身手/天才与凡人的差距/狂人末日/第二次原罪劫之战

连损两员大将，第2天的战斗气氛显得紧张而沉

魂体系统

每种敌怪都有机会掉落特定的魂体，使用道具菜单里的“练金”可将拾到的魂体附加到防具和武器上，这样它们就附有魂体的能力。比较有用的是偷窃魂体，它只能从盗贼身上打到，他们分别在第1章的“小人物的悲歌”和第4章的“似曾相识”出现，这两次机会千万不要错过，并且在相同关卡中的盗贼头目身上可偷得强力道具——勇者之证和无序柠檬。如果错过拿偷窃魂体的时机，在自由活动时到龙骨冰原、狼烟沼泽等地碰碰运气，打那里的盗贼也有机会掉。建议初期将偷窃魂体合到低攻共用的武器上，如雪拉和九音共用的拳套，爱斯玲的箭最好也合成一个。到后期将它合到有打群体技能角色的武器上，一招可偷群体，如幽弥的“疾风箭雨”，蓝斯的“大地崩裂剑”，但偷窃只适用于武器攻击，魔法攻击不能偷。

魂体名称	作用
漆黑魂体	目盲效果
回梦魂体	睡眠效果
蚀刃魂体	敌人攻击力下降10%
锈甲魂体	敌人防御力下降10%
深黯魂体	吸取敌人SP5%HP5%
噬血魂体	吸取敌人HP5%
夺魔魂体	吸取敌人SP5%
刚力魂体	攻击力+5%
智力魂体	魔攻力+5%
灵巧魂体	命中力+5%
锐利魂体	武器攻击力+5
准确魂体	命中力+10%
秘法魂体	SP消耗-10%
水元魂体	武器转水属性
火元魂体	武器转火属性
风元魂体	武器转风属性
光元魂体	武器转光属性
魔导魂体	魔攻力+10%
体力魂体	防御力+5%
睿智魂体	信念+3
魅力魂体	魅力+3
幸运魂体	幸运+3
圣盾魂体	防御+5
生命魂体	HP+30
玛那魂体	SP+20
冥想魂体	SP每回合回复5%
重生魂体	HP每回合回复5%
光辉魂体	SP、HP每回合回复5%
回避魂体	回避率+10%
水守魂体	水抗+50%
风守魂体	风抗+50%
暗守魂体	暗抗+50%
迅捷魂体	回避率+5%
偷窃魂体	20%几率偷取


要打出完美结局，西撒和蓝斯的决斗要拖到7回合以上。

重。第1战西撒对巨锤（掉：准确魂体），此时西撒已转职骑士，给他换上最好的装备，上前用“剑舞连击”打，3回合取胜。第2场战斗是西撒对蓝斯，不用着急击败对手，先将蓝斯的血打掉大半，然后绕场边跑边吃药恢复，拖到7回合后再出手将他打倒，这是达成Good Ending结局的条件之一。接下来的一战是西撒对萨塔鲁多，将之击败后萨塔鲁多再次使用奔雷绝招，这回却被西撒化解了，最后萨塔鲁多的血使徽章里的恶灵苏醒，接下来的最后之战有5名队员上场打萨塔鲁多（风的怨念。掉：灵巧魂体、锁链靴、忍术装、双刃短剑）。先派蓝斯上前近攻，帕鲁玛和凯琳远攻和补血，等萨塔鲁多耗完SP再上前围攻杀掉。

第3章 不同的道路

这一章断罪之翼分为两组执行封印任务。火的原罪徽章位于北方偏僻的海潮之岛，光的原罪徽章位于西方的布朗西斯。接下来商量分配封印者和路线，蓝斯一队带着凯琳前往海潮之岛；西撒一行则和圣洁妮一起前往西方龙的故乡。

第28战：肩并肩的战斗

蓝斯和凯琳由蒸汽车一起掉落到了海潮岛沙滩上，战斗开始为免受怪物夹击迅速往上跑，让凯琳往边角站，蓝斯在前当盾牌，用“轰天碎龙击”杀掉一只蜥蜴战士。第2回合另一侧怪物追过来，蓝斯有近身的怪则一击杀掉，没近身的怪则用大地崩裂剑伤群体，凯琳不断地恢复保命。第4回合怪物于两侧增援，雪拉在上方出现，换上毒牙拳套和地灵斗服也是一回合杀一只。第6回合幽弥由下方出现，换六角钢箭和护胸甲，帮助清理掉上方怪物后，再跑到下面杀掉几只半人鱼。

第29战：魔兽捕捉

从幽弥口中得知，原罪徽章出现在狂王之铠上，它最近正在大闹北海一带，来到海潮村看到凄凉的景象。晚上幽弥提供寻集的情报，在供奉狂王之铠的兽之神殿里有一只火精灵，4人决定前往神殿征服火精灵，用它来对付狂王之铠。战斗开始先往后退，将跑下来的2只球茎怪杀掉，然后派蓝斯站到台阶上引火精灵（掉：火元魂体）下来，想偷东西或捉怪的话将上面2只爆炎兽（掉：风守魂体；偷：言灵



放置的魔兽	合成的魔兽
哈比+小妖精	暗灵法师
哈比+僵尸	骷髅枪手
哈比+邪眼	鹰人
哈比+天使	变种蝇
哈比+爱心胶质怪	雪原兽
雪原兽+哈比	鹰人
雪原兽+邪眼	骷髅枪手
小妖精+哈比	暗灵法师
小妖精+格里风	鹰人
格里风+天使	小妖精
格里风+小妖精	变种蝇
格里风+鹰人	天使
格里风+爱心胶质怪	天使
格里风+小妖精	鹰人
格里风+邪眼	暗灵法师
鹰人+格里风	天使
鹰人+哈比	邪眼
鹰人+邪眼	哈比
天使+火精灵	小妖精
天使+格里风	爱心胶质怪
邪眼+格里风	暗灵法师
邪眼+蜥蜴战士	爱心胶质怪
邪眼+刺球战士	锁链战士
邪眼+暗灵法师	蛮族战士
暗灵法师+小妖精	火精灵
暗灵法师+火精灵	爱心胶质怪
暗灵法师+哈比	邪眼
骷髅枪手+暗灵法师	火精灵
骷髅枪手+骷髅枪手	变种蝇
骷髅枪手+僵尸	蜥蜴兽人
僵尸+骷髅枪手	蜥蜴兽人
僵尸+哈比	变种蝇
变种蝇+哈比	蜥蜴兽人
火精灵+哈比	爱心胶质怪
火精灵+邪眼	骷髅枪手
蜥蜴兽人+哈比	鹰人
蜥蜴兽人+变种蝇	赤蝎
蛮族战士+刺球战士	蜥蜴兽人
蛮族战士+哈比	蜥蜴兽人
赤蝎+哈比	半人鱼
赤蝎+僵尸	刺球战士
爱心胶质怪+僵尸	球茎怪
古代恶魔+古代兵器	吼
巨人石像+米陶诺斯	古代恶魔
巨人石像+格里风	天使
巨人石像+小精灵	米陶诺斯

魔兽系统

当猎人幽弥在队伍中时，可使用“魔兽捕捉”来捉怪，前提是要将怪物打成虚弱状态，捕捉的成功率才会很高。幽弥在队伍中的机会有限，因此有捕捉机会一定要多多捕捉。在序章不建议幽弥捕捉，如果捉了那些高级的魔兽，在打到第1章时会发现出场的敌人级别很高，游戏进入HARD模式。

在某些村镇有魔兽屋，在里面可合成魔兽。笔者认为较有用的魔兽是天使和火精灵，天使具有2种很强大的招式，“痊愈的神迹”可大范围补血，在混战时极为有用，还有“风雪之舞”是很强的大范围水系魔法，因此天使一定要合。最早在第2章的初期可合到，捕捉格里风和小妖精（爱心胶质怪）来合成。火精灵根据剧情自动得到，在第6章的“追击”中还有2只可捕捉，当然也可合成，它会打群体的魔法“火焰风暴”。具体魔兽合成公式参见左表。

生财之道

每座城市的商品价格不同，在城市之间跑买卖可迅速敛财，比如在第1章初期差价最大的城市是薇迪镇和吉普塞尔镇，先到吉普塞尔镇采买灵气药800/个、灵气酒160/个、新月草800/个，再跑到薇迪镇卖出灵气药1000/个、灵气酒200/个、新月草1000/个，等本钱大了再倒卖咒缚之丝，如此半小时下来每种药物可攒到99，这对初期的战斗至关重要。

升级捷径

游戏虽不用刻意练功，但若想尽早体验施放大招的乐趣，不妨在某些关卡进行加强训练。比如第2章的“断罪之翼”中就有练功大好时机——先用希斯缇娜的“冰封之术”将巴弗灭冻结（成功率100%），派Seed队员上前用物理攻击来打，经验超多升级飞快，这家伙每回合会自动恢复，只要持续使用冰封之术就不会还手，如此只要你有时间足可练成和他相当的等级（37级）。在某些关卡还有抗属性攻击的BOSS怪物，用属性攻击它伤害为0，但EXP会照涨，只要注意队员生命的回复就可一直练下去。

关于掉落和偷窃物品的提示

每种怪物一般掉落和可偷取的道具各有4种，掉落和偷得物品的几率都在20%左右，极品道具装备出现的几率更小，攻略中只标注可能掉落（偷窃）的重要道具，没有拿到的玩家不妨用S/L大法多拿几次，每件道具数据都是笔者无数次Loading的结果，不要浪费哟!

法杖）也引下来，它们的血、防都很低，最后将火精灵的血打到低于30%，完成任务。

第30～33战：南十字星之名/夜月一族/大地之物/霸王之魂

霸者迷宫多为暗系怪物，对地系技能免疫，多用蓝斯的“轰天碎龙击”来打，装备好的话一击掉400点。这些怪物还会“沉默术”，可用万能药来解除诅咒。前3场战斗很简单，开始两人按兵不动，会有僵尸、骷髅兵等怪物跑过来送死，将它们清理后再到后面打暗灵法师（古代恶魔）。第4场对霸王凯科多（掉：力量西红柿、巨人糖果、圣者手札），可放4只魔兽下去战斗，建议用天使（合成）和格里风。在魔兽帮助下2回合清光通道上的僵尸，攻上平台打凯科多，他会群体杀招“狂舞斩切”，每回合用天使群体恢复。不论凯琳和蓝斯是否打到凯科多都会触发对话，争取在10回合内打倒他，并且保持凯琳与蓝斯的HP不得低于25%，这是达成Good Ending结局的条件之一。

第34战：决战北之海

蓝斯拿到灾厄之焰后，和凯琳一起回到了海潮村，幽弥向渔民借来了木船，一行人在海中找到了狂王之铠。这一战可放4只魔兽，建议放火精灵、天使和格里风。开始时按兵不动，等4只半人鱼下来，用格里风的“雷电直击”和火精灵的“火焰风暴”2回合杀光。狂王之铠（掉：力量西红柿、强身健体散、美容手册、巨人糖果；偷：盖亚之铠）会放大招“炽炎地狱变”，用天使“痊愈的神迹”来恢复，然后用火精灵的“火焰风暴”每回合打它800血，2回合将之杀掉，在结束战斗前记得将蓝斯身上的装备卸掉。战后回到尼鲁城，蓝斯暂时脱离断罪之翼独自修行。



幽弥不愧是赏金猎人，救人也要先谈谈价钱。



挑战霸王凯科多，抢夺灾厄之焰。

第35战：野生龙群

西撒一行前往布朗西斯，在石林之道遇到野生龙（吼），开始时不要往地图中部冲，守在原地杀掉冲过来的球茎怪，4只吼（掉：圣盾魂体、圣灵之果；偷：龙鳞盾、斩空剑、气力戒指、拉克西丝秘药）会被吸引过来，帕鲁玛恢复，安洁妮用“凄煌光临弹”群体轰炸，第3回合剑士法姆在右方路口出现，给她换装备并学习技能。法姆沿左侧的沟道边缘往上跑，顺便引两三只吼或妖精过来（不要都引过来哦）让主力杀掉，然后再清理剩下的。

第36～37战：急降黑羽火山/黑羽火山的黑羽龙

在法姆的带领下来到布朗西斯城，第2天女皇带来黑羽龙复活的消息，出城来到莱斯镇，这里有几种新武器可买。在村口找到法姆后，一行人赶往黑羽火山。第1场战斗的怪物比较密集，并且冲得很快，建议多放几只会群体魔法的魔兽参战。开始时使用大范围魔法来炸，如火精灵的“火焰风暴”、安洁妮的“凄煌光临弹”、天使的“风雪之舞”，2回合可杀掉一大片，剑士和弓手跳下去清理少血的怪，安洁妮和帕鲁玛负责给队员恢复，5回合左右结束战斗。第2场战斗不能放魔兽，右边的通道是死路，开始派西撒和法姆由左边的斜道引2只吼下来打，不用从窄道上去，前面的队员容易被怪物杀掉。往山坡左侧绕上去，一起冲上山坡杀掉暗灵法师和2只吼，休整后再到巢穴里打黑羽龙（掉：圣灵之果、秘法魂体；偷：魔法蛋糕、巨人糖果、气力戒指），它要引出来打，在巢穴里是打不到的。西撒和法姆近身打，魔法师不断回血。



在木船上攻打狂王之铠。

第38战：修罗将军与罗刹将军

由火山回到布朗西斯，遇到蕾菲娜背叛断罪之翼并和拉法利翁发生冲突，于是冲进城去追随希洛依女皇进入一座庭院中。此战对付的是龙骑士（掉：冥想魂体），移动和攻击范围都很大，多放大范围攻击的魔兽，天使和火精灵必不可少。开始时等4只龙骑士冲上来，让火精灵出去放“火焰风暴”，它只怕物理攻击，对龙骑士的“炽火弹”免疫，其他队员辅助攻击，天使负责全体恢复。清理完龙骑士，一起到院落另一侧打法姆（掉：秘法魂体），然后再跑到喷泉旁打蕾菲娜（掉：准确魂体；偷：云耀之矛、混沌战甲、战士长靴），她较厉害的是“雷神断影冲”，魔兽要离远点，靠近会被一招灭掉，派西撒上前单挑，2名魔法师后面补血。

第39战：无法挥动的剑锋

战斗结束后，法姆出手将蕾菲娜击倒，放众人进入女王寝室，发现徽章已附在希洛依的身上。本关对付一群龙族，要撑过8回合，任何队员不能死亡。放天使和火精灵参战，天使、火精灵等会群体魔法的角色全部上台阶，用魔法远程轰4只龙族，3回合将它们杀掉，然后在石阶前引2只妖精下来打，杀掉后等到第8回合战斗结束。帕鲁玛这时展露出禁咒法师的身份，将原罪徽章脱离女王的身体，安洁妮最终成功地将之封印。

第4章 原罪劫的终末

回到辉煌殿，凯琳、雪拉等4人前往圣都尼鲁游玩，路上又可买卖赚钱了，想练功到伍德森林和龙骨冰原。在尼鲁的商店买目前最强的防具（奥迪赛之盔、精灵圣袍、天武道服等），逛完找费恩主教拿预言卷，雪拉转职为武圣，可修练高级技能了。



第40战：赛连解放战线

在龙骨冰原遇到袭击的反叛军，放4只魔兽参战。要撑过4回合很简单，开始时等赛连军（掉：生命魂体）冲上来，每回合用天使和火精灵的魔法轰炸，2位魔法师的治愈术及时治疗，2回合可打扫干净。第4回合反叛军首脑依格那出手将预言卷抢走，一行人只好回到圣都巴鲁，从费恩主教口中得知借助“世界”徽章完成预言的事，凯琳成功利用“世界”看到下一徽章的地点，和几幅凌乱的悲伤画面。回到辉煌殿见克莱普教官，判定第5颗原罪徽章位于巴洛克镇附近的深邃迷宫，众人要由黄金都市前往香格里拉，再迂回往巴洛克镇。此时艾尔札克等Germinate队员已归队，除凯琳和爱斯玲都已转职外，将技能点数分配一下，西撒学到“炽火弹”，帕鲁玛学“火焰风暴”，雪拉学“天翔凤舞击”。

第41～43战：往地底……/深渊之中……/矿坑的激战

深邃迷宫无法点燃火苗，需要一种荧石矿来照明，于是众人前往不远处的烟煤镇寻访，途中经过废弃已久的约西亚地底矿坑。接下来是3连战，前2场打法差不多，由于道路狭窄，建议多放远程攻击的角色，近战有西撒足够了。开始时等庞大的守护石像（掉：塔盾；偷：气力之果）过来轰杀，然后再让西撒冲在前面到桥上打蛮族战士（掉：锐利魂体、晶剑－地隐）和胶质怪（暗灵法师），用冰封之术冻住慢慢杀，逼近轨道尽头打欧克战士（掉：睿智魂体），天使等会飞的魔兽可直接飞过去用远程魔法打，注意欧克战士的“巨刃残酷斩”可在一回合杀死近距离的角色。第3场地形稍有变化，将石像引下来消灭，前面有2座桥，先将欧克战士和枪手引下来杀，然后魔法师跑到左桥施展魔法轰击，西撒和爱斯玲等人由右边的桥上去杀暗灵法师。

第44～47战：幽翠的遗迹/流水与火焰/风与大地/光明与黑暗

来到烟煤镇如期买到了荧石矿，凯琳在镇上打探到蓝斯的消息，回到香格里拉休息一晚，第2天经过巴洛克镇来到深邃迷宫，路上的山道可选择练功。接下来又是4连战，第1场是迷宫门口的战斗，敌人共有3组分隔在不同陆地，先杀4只蛮族战士，之后是2名欧克战士，再引2只鹰人下来杀掉，最后跑到水镜前打巨锤。第2战是在有流水和火焰的石屋里，怪物较多不要快冲。开始时会有几只雪原兽（掉：水元魂体）进攻，它们对水系技能免疫。杀掉2只冲进石屋，西撒和雪拉在前面顶，后面队员用火焰风暴、红莲之翼等火

系和光系技能来打，杀光雪原兽再往上逼近那些半人鱼。第3战容易受到夹击，先往右侧跑杀掉3只哈比，另一侧的刺球怪拖延1回合追上来，回头将它们清理掉，然后往上绕过去打鹰人和巨锤，克他们的是冰系技能，巨锤的感知范围很小，逐只引到一旁来杀。第4战在虚幻的黑白空间展开，脚下是透明流动的物质。开始时按兵不动，杀掉冲过来的4只骷髅兵，然后往一侧杀骷髅枪手，迅速让西撒或雪拉上前杀掉2只天使（偷：力天使之杖、圣灵之袍、拉克西丝秘药），然后再清理剩余的暗灵法师和枪手。



第48战：嫉妒的御兽

穿过秘门进入里面的房间，正要封印原罪徽章——御兽时，依格那的部队赶来抢夺徽章。此战全员出场但不能放魔兽，克萝蒂雅那边可以不理会，直接杀依格那过关，但还是建议打她赚点装备，打她的同时依格那的小兵会跑来救援，用希斯缇娜的“暴风雪”、帕鲁玛的“火焰风暴”再加上西撒的“炽火弹”，2回合能轰掉大片的小兵，然后耐心偷下BOSS身上的宝贝吧。克萝蒂雅掉：疾风果子、神行面包、无序柠檬；伊格那掉：圣者手札、疾风果子、力量蕃茄；偷：妖精之语、圣者之衣、圣灵之果。



欧克战士派西撒去挑，其他队员会被秒杀。


天使可直接飞到对面的平台上去。

第49战：似曾相识

安洁妮带着凯琳来到潮之音岛，在这里遇到以前料理过的盗贼头头，接着是一番有趣的对话和情节。本战由3位女孩出场，建议使用S/L大法多从小贼身上打偷窃魂体吧，还有盗贼头头身上的勇者之证也不要放过，要体会设计者的良苦用心。这回小贼厉害许多，先往右上杀掉两个，再回头慢慢从追来的家伙身上打魂体。最后的头目闪躲太高不容易打中，用冰霜冻土、梅杜莎之眼等药物将他冻结或石化，然后就可安心地从他身上偷宝贝了。

第50～52战：崭新的力量1～3

来到晨星教堂见到安洁妮的老师——大贤者赛莉耶，凯琳这时转职为祭司，接下来要进行3场试炼。建议先让凯琳学会“凄煌光临弹”，然后要面对2名暗灵法师，凯琳有“治愈术”自保不成问题，但身上的魔法都伤不了法师，因此要用沉默石灰封住他们的魔法，再用物理攻击便能将他们轻松杀掉。第2场是3只骷髅兵，放3次“凄煌光临弹”全杀。第3场的怪物数量是前两场的总和，先引骷髅兵下来杀掉，法师仍用先前的方法打。

第53战：意料之中，估算之外

回到圣亚里昂城后到商店买装备，其中龙王之爪是极品道具，装备后攻+50%，有钱的话给每个队员配一个吧。来到薇迪镇后再往伍德森林设伏，正碰上萨塔鲁多的运输部队经过。这一战难度不大，开始将火精灵和天使放出去，和帕鲁玛一起飞过河放火系和冰系的群体魔法，小兵一回合全灭，西撒过桥负责挑战萨塔鲁多，等后面的蛮族战士上来再用天使的冰系魔法来灭。

第54～56战：修罗与罗刹、无奈与无情/兽/驭兽的原罪徽章

回到薇迪镇得知圣亚里昂城被围攻，西撒一行连忙赶到平原抵御蕾菲娜率领的军队。第1场派天使和火精灵上场，开始时不动，4只龙骑士和2名弓箭手冲过桥来挤成一团，用群体攻击轰炸，西撒的“炽火弹”大派用场，再加火精灵和帕鲁玛的“火焰风暴”、天使的“风雪之舞”，一个回合便可扫清，然后西撒和法姆过桥先杀法师，最后将蕾菲娜杀掉过关。火精灵和天使不要靠太近，免得被蕾菲娜一招杀掉。第2场是对付依格那的魔兽军团，仍然运用群体魔法来轰炸，站在桥上清理冲过来的2股魔物，然后再往地图中央陆地将格里风引过来杀掉，到第5回合雷欧哈特会出现，提醒西撒找到魔物的操控者。西撒等人全力攻过桥打巨锤，雷欧哈特会自动跑过去清掉右下角的爆炎兽。第3战在平


在伍德森林伏击萨塔鲁多的补给部队。

原对付依格那，这一战没难度，先轰掉前锋的6只小兵，然后接近桥梁打爆炎兽和依格那过关。

九音带来最后一枚原罪徽章的地点，断罪之翼决定背水一战。由黄金都市走水路到香格里拉，在这里幽弥归队，爱斯玲转职为火枪手，并从克莱普手上拿到名枪——曼彻斯特，第二天由烟煤镇往北来到大雪原。

第57战：冰天雪地

此战在大雪原，派精灵和天使上场，第1回合主动出击，派魔法师跑到右边用打群体的魔法轰那6只冰原兽和2只石像。雪拉等近战队员不要冲出去，第2回合施放第2轮魔法便可杀掉大半怪物，这时派近战队员出去打扫战场。

第58战：凛冽之道

往前到雪绘村休息，接下来的战斗是在盘旋的山道上，敌人是逐批触发的不难消灭，但别忘了使用小键盘的“0/Ins”和“./Del”来旋转视角，否则会看不到一些怪物。在第1个弯道遇到2把古代兵器（掉：光辉魂体；偷：圣言之果）会伤群体，它只能用近战招式打，同时用天使及时治疗，最后爬一段石阶到山顶杀2只格里风结束战斗。

第59战：弗妮

此战全员登场，开始时西撒和魔法师冲上石阶用群体魔法杀4只骷髅兵，第2回合西撒和雪拉挑战平台上的2把古代兵器，在接近高台时弗妮会逃走。第3层平台的爆炎兽（掉：风守魂体）是会“火焰风暴”的怪，它们对冰火魔法免疫，用近战的队员来杀，最后冲到高层击倒巴弗灭，过关！

第60战：熟悉之人

弗妮从凯琳手上抢走了原罪徽章，并轻松解开上面的咒文封印，除凯琳外所有队员被弗妮打伤，接下来的战斗是凯琳单挑巴弗灭。开始时不要靠近巴弗灭，否则会被他一招击杀，等到第2回合蓝斯出现，先将装备给他换好，属性和技能点数都分配后，然后上前单挑巴弗灭，凯琳在后面恢复。战斗结束后，安洁妮再次将最后的原罪徽章封印。

第5章 冰与火之战

消弥了原罪劫，断罪之翼功成身退正式解散。艾尔札克在圣焰的沙达那城刺杀了冷夜皇帝曼菲斯特，圣焰和冷战的战争就此展开，过去的师徒情缘、伙伴友谊，皆在国家的束缚下抛诸脑后。

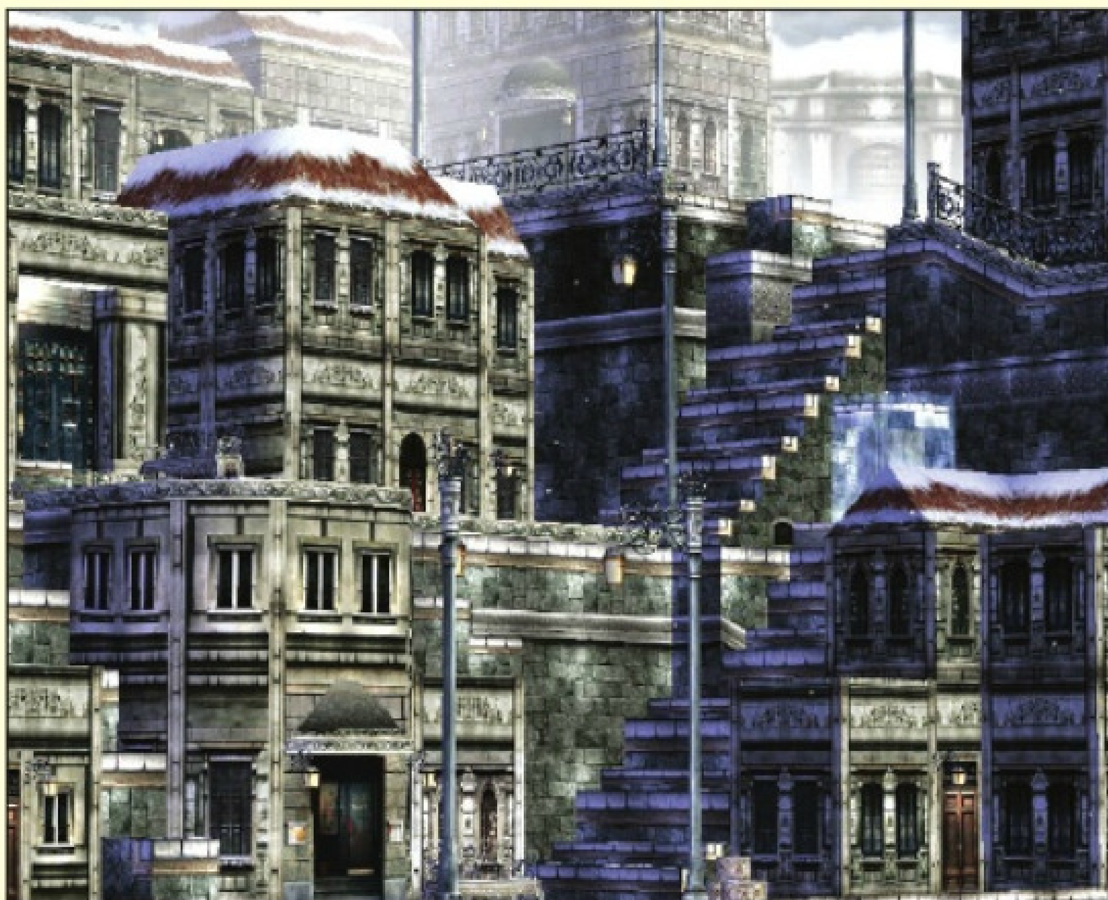
第61战：首度的交锋

西撒和蓝斯等人往沙达那城调查，在地牢中救出了拉法利翁，蓝斯护送他返回辉煌殿，这时城中突起大雾，西撒等人正式与九音的军队交手。这一战基本都是小兵，第1回合主动出击好了，派西撒和凯琳上前用群体魔法来轰，雪拉等人近战。3回合左右将小兵清光，九音会跳下来打，让西撒打她一下会触发对话，接下来不要打死她，等到下一回合九音会自动撤退。冷夜军刀兵掉：魅力魂体、超级火柴；冷夜军弓兵掉：锈甲魂体、冰霜冻土。

第62～63战：为何而战/龙骨冰原的激战

此战追到龙骨冰原对抗九音、幽弥、安洁妮。开始时按兵不动，7名小兵会跳下来聚成一群，第2回合用群体魔法来炸好了，杀完小兵沿山道上去分别与3名昔日的战友交手，分别让凯琳打安洁妮、





西撒打九音、爱斯玲打幽弥都会触发对话。幽弥掉灵巧魂体，九音掉回避魂体，安洁妮掉智力魂体，冷夜军魔法师掉魔导魂体。

撤回到沙达那城整备军队，然后再往龙骨冰原杀个回马枪，果如所料敌军数量少了许多。此战与上一场打法相同，开始时等8个小兵下来用魔法灭杀，弓兵的箭雨很厉害，派爱斯玲和雪拉重点清除，2回合将之全杀，最后跑到上面打魔法师。

第64战：无奈的事实

在尼西姆镇休息时，帕鲁玛遇到前来行刺的九音，两个情敌聊到了一起。拉法利翁回到了黄金都市，意外地遇到了艾尔札克，意识到刺杀冷夜皇帝是圣焰王杰奥斯的阴谋。来到傲鲁萨城前触发战斗，此战有蓝斯和艾尔札克加入，将属性点数分配一下再打。先等几只小兵从城墙上跳下来，再用“大地崩裂剑”、“炽火弹”等群体招式打，杀光后派队员跑到城门前，战斗结束。

第65～66战：无法让步的死门/傲鲁萨之变

回到尼西姆镇休息，艾尔札克主张由下水道侵入城内，于是蓝斯和凯琳等人吸引敌军主力，西撒和艾尔札克等人进城清除塔上的魔法师。

第1战是西撒一行在下水道遇到防守的九音，本关我方只有4名队员，要求8回合内敌人全灭。在开始时主动攻击，先往右上清理5名刀兵，不要惊动后面的魔法师，多用“炽火弹”、“斗气掌”等群体招式打，魔法师派西撒和艾尔札克去打，1回合杀1个。九音的回避较高，可用冰霜冻土将她冻结再打。第2战是蓝斯一行在城门前吸引敌军，只有3名队员登场，有4名圣焰兵自行攻击敌人。开始时往前挪5格左右位置，圣焰兵自动跑到附近，城墙上的敌兵会跳下来堆在前面，第2回合施放“大地崩裂剑”和“凄煌光临弹”杀掉五六个，然后上前打倒安洁妮和幽弥过关。西撒等人成功潜入城内杀掉城墙上的魔法师，九音率冷夜军撤入里城防守。拉法利翁率军进攻时，安洁妮使出封印咒法将数万大军凝结，自己也变为一座雕像。

第67战：雪狼崖的宿命之战

此战在雪狼崖，先分配乌德斯的点数，这位天才武圣终于可以升级技能了。用群体魔法杀掉围攻的雪原兽，蓝斯的“大地崩裂剑”每回合3次可杀成群的魔怪。将幽弥的部队打败后，乌德斯使用原罪徽章——炽焰攻击幽弥和队员，另一方面西撒则遭遇到蕾菲娜的袭击，圣焰军队输掉了整场战争。



龙骨冰原的战斗，特定的角色攻击会触发对话。

第6章 选择

九音救起奄奄待毙的西撒和帕鲁玛，西撒醒来后见到扮成国王的韩德，从而得知这场战争是由圣焰王杰奥斯的阴谋引起的，西撒要求回国的请求被韩德允许。在离开雷那城前到商店看一下，这里可买到天使一族的系列神兵。在要离开时遇到圣焰军再度攻临城下，韩德请求西撒帮忙抵御。

第68战：战争的原因

九音和幽弥在雪狼崖遭遇圣焰军的拉法利翁和奥菲娜，开始时将两人的属性点数分配好，不要往下冲，让身边的小兵自动送死，等到第3回合西撒和帕鲁玛会赶到增援，可使用他们两人的“炽火弹”和“火焰风暴”清龙骑士和小兵，最后打倒拉法利翁和奥菲娜过关。圣焰军败回沙达那城，公主希斯缇娜决定使用原罪徽章——御兽来补充兵源，面对圣焰的魔兽兵团，西撒决定将它们引入傲鲁萨城内，用“暴风雪”魔法一举歼灭。为此，韩德将主力分为帕鲁玛和西撒两队，分别防守城墙和地下水道。



在雷那城里，西撒和帕鲁玛都对战争的真相产生疑问。

第69～70战：下水道防卫战/追击

第1战让火精灵和天使参战，开始时跑到水道里待命，等另一端的刺



在雷那城的商店里有卖天使一族的装备。



雪绘村的隐藏商店所卖的超强装备。

球怪和邪眼跑过来，立即使用群体魔法内打，1回合可将4只刺球怪杀光，第2回合打上来的胶质怪和邪眼就不会有压力了，最后跑到水道尽头打巨锤过关。

帕鲁玛在城墙双塔进行元素转换，启动“火焰风暴”魔法大杀希斯缇娜率领的兽兵，希斯缇娜终于败走。西撒率军乘胜追击到龙骨冰原，与休整的魔兽展开对战。此战开始后派西撒站到石阶上轰炸冲上来的刺球怪，九音和幽弥对付后面飞上来的邪眼，天使和火精灵在石崖辅助攻击。敌方还有2只火精灵，没有收藏的话不要杀死，让幽弥捕捉。

第71战：英雄雷欧哈特

在尼西姆镇休息一晚，西撒和九音回到傲鲁萨城，圣焰军的第2拨进攻随即来临，率队的是西撒的父亲雷欧哈特。城墙的双塔被飞行魔兽炸掉，西撒命令内城军队撤退，自己和九音来拖延时间。此战敌我力量悬殊，开始时派那4个小兵到敌军前送死，敌人杀掉他们再鞭尸，能拖延2回合的时间，这期间4名队员往两侧的城墙上跑，艾尔札克会追杀过来，西撒保护好九音，拖到第4回合，战斗结束。

第72战：最后的反击

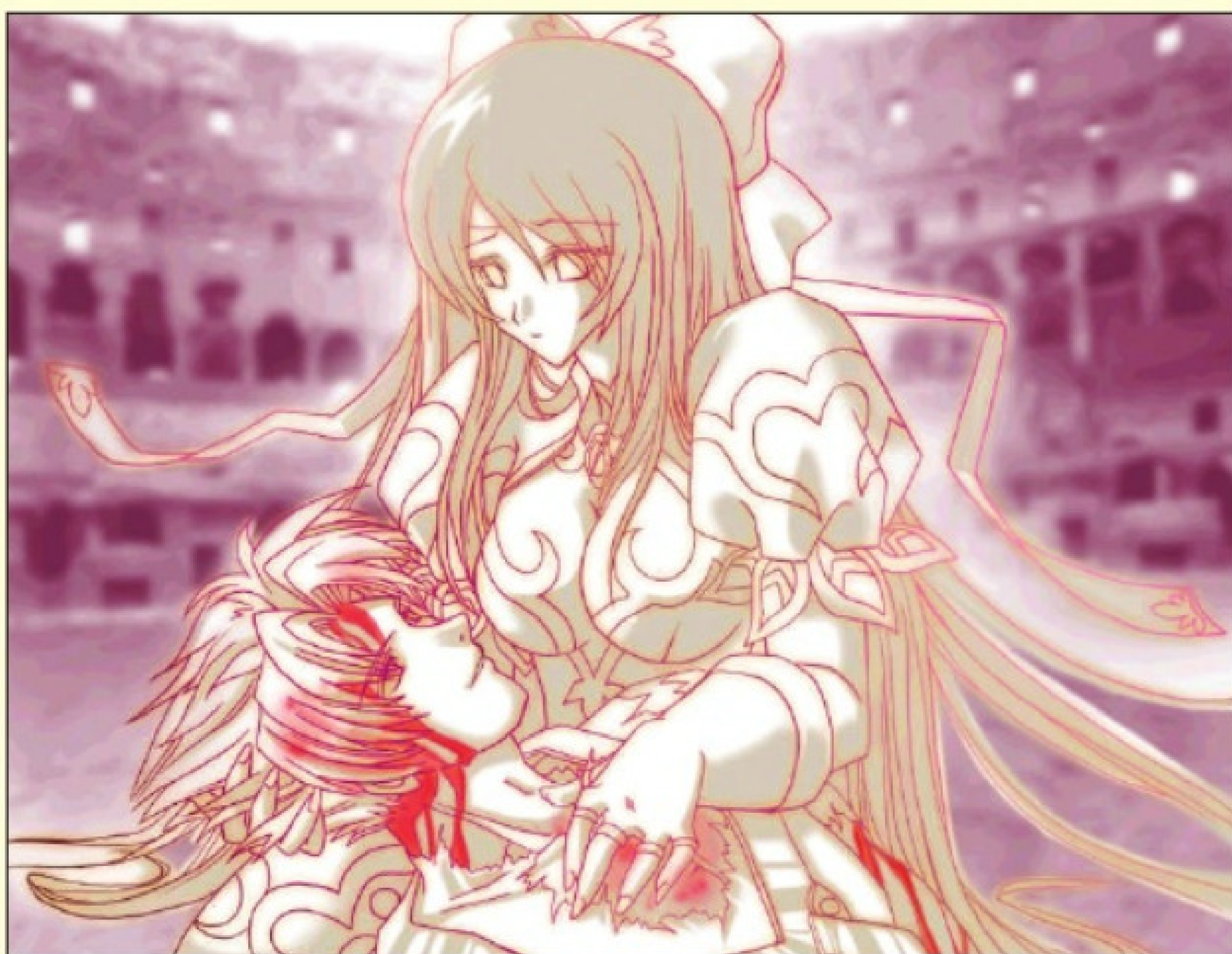
雷欧哈特率圣焰军攻抵雷那城下，西撒将城门洞开诱敌深入，两军于是在外城展开城镇战。本关可派魔兽登场，前2回合不要往下层街道冲，等第3回合怪物攻上来，派2名队员下去给龙骑士用“冰霜冻土”，暂时让他们动弹不得，其他队员对跳上平台的4只邪眼施展群体魔法轰炸，以目前队员和魔兽的技能每回合炸个四五遍不成问题。将怪物都打成虚弱状态，再派九音和幽弥逐个清除。接下来对付格里风和刀兵，都是零星的敌人很好打，7回合左右清理干净，最后跑到街道底层打雷欧哈特（掉：无序柠檬、贤者手扎、灵活之书；偷：勇者之证），西撒打到他会触发一段对话。

第73战：父与子的对决

圣焰军后撤20里并提出主将对决的请求，接下来是西撒VS雷欧哈特。第1回合跑到雷欧哈特近身的斜线，让他打一下后使用“力量提升”，然后用“雷神断影冲”打掉他25%的血，战斗中还会有升级几率加满血，如此四五回合便可打败他。此战结束后，拉法利翁承认失败，将大军撤回圣焰境内。圣焰的皇帝死于艾尔札克的剑下，希斯缇娜掌握兵权，当圣焰再度出兵时，冷夜的韩德用自己的性命消弭了战争。

第74战：妖魔之海的死神

凯琳为了救治蓝斯身上的伤，由尼



鲁出发前往祭风之塔取辉煌之焰，在海上遇到死神贝莉卡，召唤一群暗系怪物攻击过来。这一战开始不用动，等第2回合4只骷髅兵冲过来派凯琳和雪拉上前顶怪，后面的魔兽用魔法打，清理完跳到中央的甲板引梦魔过来，魔兽退到后面，让凯琳和雪拉顶它们，顶到第5回合，战斗结束。

第75战：时间与空间的孤处

穿越妖魔之海抵达祭风之塔，与守护者对话后进入塔中。此战纯属娱乐性质，战斗在曲折盘旋的狭窄通道中进行，死神贝莉卡也会加入队伍，她行动力惊人，每回合自动回血，并具有几种独特的暗系技能，那些暗灵法师和梦魔交给她处理好了，用“大镰之舞”1招砍掉1个，凯琳和雪拉在后面跟着看热闹。跑了很高的楼梯来到顶层打巨锤，用死神的“噬神断”和“大镰之舞”2招杀1个，最后跑上去打魔神米陶诺斯，在杀他之前将贝莉卡的装备卸下来，其中FY工作服防+30，是游戏中最强的防具。拿到辉煌之焰后回到大陆，由香格里拉来到尼鲁与费恩对话，得知蓝斯已离开，前往洁拿鲁夺佣兵王称号。离开尼鲁前往洁拿鲁，这时回到香格里拉会发现往雪绘村的路可以走了，进去可找到隐藏商店，里面卖一些属性变态的装备，但价钱也贵得离谱。

第76战：努力的天才

穿过奥图山脉来到艾斯提镇，在这里会切换西撒和九音的对话，他们俩也要赶往洁拿鲁夺取佣兵团的指挥权（如果没有满足Good Ending的条件，此段剧情不会发生）。凯琳和雪拉来到洁拿鲁竞技场时，蓝斯与昔日的伙伴——天才武圣乌德斯的战斗已开始，这一仗并不难打，取胜后蓝斯劝乌德斯回头是岸，乌德斯却使用徽章的力量发起攻击，凯琳恰好赶到接过了一招。蓝斯拿到辉煌之焰的力量后狂性大发，击碎了乌德斯手中的原罪徽章，凯琳上前挡住发狂的蓝斯，蓝斯在她的感召下终于放弃辉煌之焰的力量。最终凯琳返回圣都尼鲁，西撒离开了冷夜回到圣亚里昂，继续父亲的遗愿，结束南北交伐的战争……Bad Ending。

第77战：罪与罚的镇魂歌

爱西亚现身责备蓝斯，原来她就是弗妮——幕后策动圣焰和冷夜战争的阴谋者。西撒这时赶到，和蓝斯等人一起面对强大的敌人。那2只巴弗灭用群体魔法容易轰杀，



凯琳轻轻安抚着发狂的蓝斯。



最后与爱西亚的决斗。

弗妮对任何属性的魔法都免疫，尽量用无属性的技能打，如“斗气掌”、“双雁射”、“强震击”、“战吼”等。打败弗妮后，她说了一番莫明其妙的话后，开始用原罪徽章——噬魂来夺取众人的力量，凯琳在最后一刻用大结界咒法封印了徽章，弗妮逃走。最终西撒离开冷夜回到了圣亚里昂，在登基的当天，九音对他说出一段意味深长的话，在拉法利翁的当头棒喝下，西撒连忙追出去，希望追上自己的幸福……



蓝斯和凯琳整装待发，打算继续寻访弗妮和艾尔札克的下落，还有她挑起两国战争的缘由，以及自己的身世……Good Ending。

Good Ending达成条件：第1章的“蓝斯·沙亚特”，凯琳必须主动攻击蓝斯；第2章的“天才与凡人的差距”，西撒VS蓝斯之战，必须超过7回合结束战斗；第3章的“霸王之魂”，打霸王凯科时，凯琳与蓝斯的HP不得低于25%。达成这些条件后，在第6章凯琳从风祭之塔拿到辉煌之焰，回到尼鲁后往洁拿鲁城的途中，经过艾斯提镇会触发西撒和九音的对话，接下来是蓝斯与乌德斯的对决，然后会多一场和弗妮（爱西亚）的对决战。如果没有达成条件，则蓝斯会杀掉乌德斯，弗妮不会出现。P

闪电战——雷霆万钧

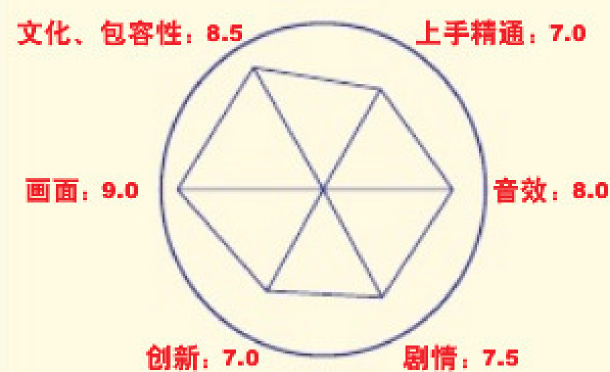
ROLLING THUNDER MP MULTIPLAYER



■贵州 yago

良品 总评7.9

制作	CDV Software
发行	CDV Software
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.3GB

《突袭》开创了“二战”题材战术RTS的先河，而《闪电战》则在继承这份荣耀的同时也将其升华到3D领域，改进的补给体系和更大的车辆模型都让这款游戏赢得了不少玩家的青睐。《雷霆万钧》是本系列继《燃烧地平线》之后的第二部资料片，根据惯例，《闪电战》每部资料片都会以一位“二战”名将的事迹为主线，上次是隆美尔，这次则是美军传奇人物巴顿将军。本作共有18关战役，从巴顿将军接手指挥美英联军在北非登陆开始，一直描述到1945年3月的皮尔森会战，基本上收录了巴顿在“二战”时期的所有光辉战绩。就游戏性而言，《雷霆万钧》与前作相比并无突破性创新，步兵多了埋伏设定，空军更加强大，但真正唱主角的地面装甲部队仍然变化不大，并且前两代作品中存在的AI塞车堵路等老问题也依旧存在。好在这些缺点都不能掩盖这个品牌与生俱来的无穷魅力，装甲部队快速突击的特色也在《雷霆万钧》中得到了更完美的体现，就这点来看本作仍可称为“二战”军事迷们不可错过的佳品。

★卡萨布兰卡——登陆摩洛哥 Casablanca-Landing in Morocco

1942年11月8日晨，为对付在北非嚣张一时的德军名将隆美尔，巴顿统率45 000士兵及250辆坦克组成的西部特遣部队（当然游戏里没这么多）在摩洛哥港口卡萨布兰卡登陆，他们首先要对付的是驻扎在这里的法国伪军。本关难度不大，主要目标是占领西北的敌基地和两处港口。注意直接进攻东侧港区会惊动那里的法军坦克手，他们会逃向西北基地开动坦克反击。如果将这股敌人歼灭，不但能减轻正面战场压力，还可获得分支任务奖励——一辆M10反坦克战车。因此我军应集结部队迂回北上，绕到地图北面切断港口与基地的通路。战斗打响后全力消灭北逃的法军坦克手，混战中注意保护己方狙击手，如果火力不够还可考虑召唤己方轰炸机增援。另外，如战局不利，东面会出现己方援军，要及时将他们编入进攻部队。

★马雷特防线 Mareth Line

为了突破德意联军组成的马雷特防线，我方情报员潜入敌占区打探消息。开局指派小轿车前往地图上红色箭头示意处接应情报员，那名穿阿拉伯服装朝东走的人就是情报员，小车返回东面后大部队登场。本关主要作战目标是夺取西面正中的德军基地，但如果能先拿下西南角意大利部队控制的油料库将使德军装甲部队陷入瘫痪。先进攻情报员出来的院子，利用



沙场征战换来累累功勋。


正面推进代价巨大。



巴顿简史：乔治·史密斯·巴顿（1885－1945），美国陆军四星将军，以治军严格、个性鲜明而著称，他是二战美军将领中罕有的“拼命三郎”，尤其擅长以装甲部队对敌实施快速突袭包抄。即使在艰苦的攻坚战中，巴顿率领的部队也具有顽强的战斗意志。盟军登陆欧洲后，巴顿率领的美第三集团军共歼灭德军140余万，可谓战功赫赫。巴顿因为口无遮拦的粗犷性格得罪过很多人，他还曾因为殴打装病逃兵而被调离职位，将士们在害怕的同时也对他充满敬意，欧洲盟军总司令艾森豪威尔将军给予了他高度评价。二战结束三个月后，巴顿因车祸死于德国。


先攻入南面油料库。


对敌人高地实施伞降突袭。

情报员充当的狙击手做尖兵，辅以轻型坦克引诱敌部队再加重炮歼灭，注意德军轰炸机会对我方进攻力量实施毁灭性打击，因此要高射炮随前沿部队推进，此外也可调派战斗机在一线领空巡逻压阵。不断有敌人通过地图西侧的三座桥发起反击，我军主力部队沿地图中心推进到油料库附近，先实施炮火覆盖，片刻后迅速拿下这里。然后顺路从德军侧翼发起攻击，沿途的意大利军队已放弃抵抗，德军坦克也陷入瘫痪状态，小心对付那些德军步兵即可取得胜利。

★比塞大 Bizerte

1943年，巴顿临危受命就任美军第二军军长，在他的领导下盟军开始了对比塞大的进攻。开局后注意阵地中的那名狙击手，让他向左走几步即可得到一队中轻型坦克增援，如果向右走可得到一队M10反坦克战车，推荐选择M10。第一步先进攻右边的敌据点，提防敌轰炸机的同时以狙击手侦察配合重炮拿下那里。东北角港口的敌人在不断卸下刚运到的德军豹IV坦克，因此要尽快夺取港口。向港口行进途中要小心地雷，派狙击手打前锋可探测并标出地雷位置。在港口外侧修建战壕稳住阵脚，设立M10火力网伏击突出的豹IV，伺机反冲锋拿下


部队迅速向北推进。

港口。之后的事就简单了，集结剩余部队过桥西进，继续以狙击手配合重炮的老战术消灭所有顽抗的德军。

★登陆杰拉 Landing in Gela

1943年盟军开始在西西里岛登陆，当务之急是在杰拉港建立稳固的桥头堡。首先进攻西面的码头，远程火炮准备妥当后派一队步兵在M8狐狗装甲车掩护下接近码头。让指挥官打开望远镜，然后一通狂轰乱炸，最后发起冲锋轻松拿下，码头上会出现己方来增援的谢尔曼中型坦克和一辆M7自行火炮。接下来的目标是地图中部德军占据的高地，正面硬攻是行不通的，注意地图右侧有一位己方狙击手，派他先摧毁附近的敌高炮，然后迂回到德军高地后方打开望远镜，剩下的事交给远程大炮，等轰到德军阵地上无一人幸存后，来辆装甲车就能夺取高地。此时会有消息称，一支德军装甲师正从东面快速逼近，为保住杰拉港必须给予他们重创，任务目标是摧毁至少10辆进攻的德军坦克。赶紧布设基地东侧防线，尤其要做好纵深火力配备，德军很快赶到并发起多次冲锋，他们还有远程重炮支援，拼死撑住敲掉10辆敌坦克即可过关。

★巴勒莫 Palermo

进攻西西里岛的战役异常艰苦，巴顿率领的美第一步兵师节节逼近该岛首府巴勒莫。开始美军部队挤在东南角半岛上，当务之急是攻占前面的市中心，切忌不要发动大规模冲锋。腾开足够空地让M7自行火炮对一线实施火力援射，每发射三发炮弹后立刻转移位置，否则敌人的远程炮弹也会接踵而来。在射程足够的前提下利用这种机动战术可吃掉敌人的远程火炮。初期战斗将面对大批坦克突击，如火力纵深度不够将苦不堪言。以轻型坦克诱敌伏击，勤修理恢复，降低伤亡率，几次拉锯后占领市中心。再往北面是王宫，有情报表明德军在王宫花园里布设了88毫米炮，因此仍以快速轻型坦克小心探索，逐一解决掉88毫米炮后拿下王宫，这下就有了完全制空权。地图西侧的港区此时也作为目标点出现在地图上，用诱击战术敲掉敌人远程大炮，然后再发起进攻，注意在码头转弯处会遭到敌坦克集群反扑。最后的目标是地图正上方的高地，德军在那里布设了大量火力点和战壕，用火炮狂轰的同时也可请求空军对地攻击机支援，很快那里就能变成一片不毛之地。冲击高地时要小心公路右侧的山上也有敌人，踏上高地后消灭所有守敌即可完成任务。

★巴西利奥山 Monte Basilio

美军进攻特洛伊那城必须经过巴西利奥山谷，而德军在山谷南北两侧高地上设有重兵把守，他们还依靠来自特洛伊那的增援频频反攻。开局先守住桥头，后方迅速放下所有105毫米牵引炮压制敌炮兵火力，稳住阵脚后可看到对岸敌援兵源源不断涌来，看来正面进攻绝对不行。此时派狙击手靠近南面河谷浅滩找到迂回通道，



公路对面有座德军仓库，现在先不忙着动它。沿着公路向上行进到敌后方，利用狙击手的视野优势夺取两个路口控制权，这样就能切断来自特洛伊那的敌援兵，随后以炮火覆盖山谷南北两端高地，尽可能杀伤敌有生力量后再发起冲锋。攻占巴西利奥山谷后不要急于向特洛伊那城进军，先回师解决南面公路的德军仓库，攻克后沿东西走向公路布设火力点和反坦克地雷，



准备妥当后向特洛伊那发起总攻。很快会有一支德军重炮部队从南面公路东头出现，如果让他们赶到特洛伊那你就输了，早先布设的伏击火力此时务必将其全部摧毁，打掉这支车队后你才能放下心来慢慢清剿特洛伊那内外的残余德军。

★奥马哈海滩
Omaha Beach near Coleville-sur-Mer

不知道诺曼底的人大概不多，本关将力图表现这场惨烈战斗。开始要迅速让所有步兵离船抢滩，集中全部兵力选择从高地左侧或右侧之一突击，牺牲在所难免了，只能用尸体换时间冲上德军占据的高地。后面几拨赶到的援军中有小口径迫击炮和狙击手，小心保护好他们，尤其是狙击手，对付战防工事里的敌人就靠他们了。登上高地后不要靠近北面路口，先集中力量歼灭海岸大炮前两座战防工事里顽抗的德军，注意阵地左翼有德军狙击手，清空左侧战防工事里的德军后进入即可控制海岸大炮。大炮易手后海滩上会立刻出现装甲部队援军，现在向北面桥头挺进，在坦克重炮的帮助下很快能冲过桥攻占小镇。不料又有消息传来，一支德军部队正在逼近！步兵立即进入建筑物防御，同时尽快调拨坦克装甲车在镇子东面构筑纵深火力，南岸远程重炮也要做好支援射击准备。很快德军机械化增援部队杀到，务必不惜一切代价挡住他们的冲锋，将这股部队全歼后获取胜利。

★眼镜蛇行动 Operation Cobra

诺曼底登陆成功后，德军试图反扑夺回滩头，站稳脚跟的美军在巴顿指挥下全力突进。开局后让吉普车上下来的军官选择增援部队类型，走进左边围栏里可立即获得M4A3中型坦克、反坦克火炮以及步兵，进右边围栏可得到大量M36自行反坦克火炮。援兵入手后巩固前沿防线，挖设纵深战壕准备迎击敌人，准备完毕后先让轻型坦克去扰敌，目的是诱惑敌人布设在地图两端的远程重炮自我暴露，我方阵地左侧有六门155毫米重炮，用它们压制并摧毁敌人的重炮，注意随时转移阵地，敌重炮射程也能到我方炮阵。敲掉敌重炮后沿中路徐徐挺进，如发现德军火炮踪影要立即召唤火力覆盖，直到打得对方无法还手后才能开始着手收拾敌阵前的步兵和车辆，这时就是狙击手发挥望远镜功能的时候了。突入德军阵地后对方会以重型坦克配合步兵实施反冲锋，我军要有充分的火力准备，总而言之只要有大炮就能抹平他们。敲掉中部高地上的高射炮后我方可安全使用轰炸机和伞兵。先拿下左侧敌阵地，然后派狙击手向右移动，密林中藏有一辆虎王坦克，必须集中足够的反坦克火力从侧翼攻击才能摧毁它，啃下这块硬骨头后集中剩余兵力攻克最北端的敌人阵地。

★庞尼大桥
Prunier Bridge near Angers

这是一场争分夺秒的追击战，开始美军紧随逃窜的德军出现在东面，玩家要以最快的操作速度指挥坦克追到桥头，以齐射尽可能摧毁敌队尾的重型坦克和高射机枪车。到桥头后停住脚步，河对岸德军已作好了迎击准备，利用M7自行火炮逐个敲掉对岸火力点，注意切忌派己方坦克上桥，一旦被毁其残骸会在短时间内阻塞道路。打掉对岸据守的德军重型坦克后，有情报称地图上方教堂大院中停有两辆受伤的德军虎王坦克，必须以最快速度赶到那里将其摧毁，如果拖得越久，它们的生命值就会恢复越多。以坦克开路，纠集手上所有的M36朝那里突进，好在距离并不远，只要抢到先机消灭它们并不困难。接下来还要抢夺南面空无一人的庞尼大桥，德军援兵很快也会抵达桥头。坦克部队迅速冲过大桥在南岸布防，运送步兵的卡车也要尽快赶到，下车后步兵进入战壕，战壕旁的高炮和反坦克火炮也应充分利用。步兵就位后德军先头部队很快发起第一轮冲锋，轻松击退后德军会从周围三面发起更为疯狂的冲锋，务必不惜一切代价守住桥头阵地。此时南岸东头公路上也出现了大批己方援军，让他们迅速向桥南阵地靠拢，两股部队合力才能挡住来自西侧的德军坦克群。



坦克群步步为营。



进入左侧战防工事。

★佛雷斯包围战
The Falaise Pocket

企图夺回诺曼底的德军19个师被盟军包围在佛雷斯地区，负责合拢包围圈的是英国和加拿大联军，玩家开始将指挥他们固守南面阵地，来自北面的德军拥有大量坦克，我方虽坦克稀少却有绝对的空中优势。开局后迅速构筑纵深工事，步兵迅速进入战壕就位，仅有的坦克全上高地，同时重炮也做好准备捕捉敌人火炮位置。很快德军会沿着中央公路长驱直下，打头的全是精锐重型坦克部队，同时还有密集火炮掩护他们冲锋。对付这支钢铁劲旅最好的办法是召唤对地攻击机，同时利用步兵堑壕拖住它们，每波攻击结束后迅速从后方抽调步兵填补空缺的战壕。打退德军两次冲锋后，巴顿率领的美第三集团军出现在地图东北角，另外南面阵地也有美军装甲部队登场。与此同时德军仍孜孜不倦地向南面阵地发起三路进攻，美军增援部队的任务是夺取地图西北方的火车站，届时失去补给的德军将无力再对南面阵地构成威胁。因此地图上方的美军部队要以最快速度向西挺进，地图北面有块高地可布设远程火炮，经过一阵摧枯拉朽的猛打后车站落入盟军之手，南面阵地危机终于解除。最后的任务是攻取西侧小镇和东侧高地，这两个任务相对就容易多了。

★杜勒克斯　Dreux

本关是巴顿美式风格闪电战的典型体现。开始美军部队出现在地图东南角，北面有个德军机场，如果能拿下它可去除空中威胁，这是个可选择的分支任务。真正的目标是地图西北端的车站仓库，玩家必须尽快歼灭此处全部守军，并要有最少三辆主力战车进驻仓库区，如能在15分钟内达成目标可得到三项任务奖励，如能在25分钟内完成可得到两项任务奖励，35分钟内完成只能得到一项任务奖励。如果不急于赶时间的话，推荐玩家先攻打北面机场，来自地图西侧半岛的敌重炮会给行军带来很大麻烦，可对那里实施空降作战。北上一路不乏有零星战斗，过桥后直扑机场，得手后迅速挥师西进，记住巴顿的名言——进攻，进攻，再进攻！这就是本关战术的精髓。靠近车站后立刻呼唤空军对地攻击机支援，同时发起集群冲锋，德军纵有再多重型坦克也只能化作钢铁残骸。



发现德军两辆虎王重型坦克！



占领西北车站仓库。

★奥尔良会战　Orleans

巴顿与美空军将领关系很好，他的部队总能得到及时的空中支援，为报答空军的友好支援，巴顿决定顺道攻占桥头的德军高炮阵地。开局后美军在东南角登陆，正北面高地上的小镇有德军精锐装甲部队驻扎，贸然强攻等于找死，西侧桥头对岸也有强大的敌人火力，己方兵力单薄了点，而且只有一辆弹药车。唯一可行的战术是穿插，沿着河边小径向上前进。注意沿途有地雷，还会遭遇小镇高地上敌人的零星攻击，以M4A3E2新型坦克打头阵尽快通过危险地带，这家伙的正面装甲厚达150，足以挡住拦路的德军重型坦克，如果再有修理车紧跟维护，消灭北方大桥的守敌纯属小菜一碟。摧毁所有防空炮火后休整部队，选择空投伞兵可得到一位狙击手，这下我们有眼睛了。以狙击手为前哨迅速过桥南下进攻火车站，这里有敌人军列正在卸载坦克，用远程火炮尽快摧毁它可让德军失去增援，然



后扫清残敌拿下火车站。成功后一辆美军军列出现在地图西南角，务必保护它安全抵达火车站，继续清剿火车站周围敌人，同时召唤对地攻击机覆盖火车站领空。有空军压阵军列很快抵达车站，车上瞬间卸下大批坦克车辆。此时玩家可选择结束本关，或接受一个高难度挑战——夺取地图东侧的高地小镇。这里的德军防御体系紧凑，火力也异常强大，不过美军可从车站获得足够增援部队，完成这个分支任务可获得奖励。

★卢森堡　Luxembourg

由于突出部战役中美军失利，巴顿急需将部队整编转移，本关任务目标是将至少8辆坦克、10门火炮和20队步兵移动到西北角的军事基地。开始先稳固东线阵地，步兵进战壕，坦克堆沙包挡住德军小规模冲锋。坦克主力纵队在地图下方，右侧不远处有1支运输车队，左侧也有1支车队。先让坦克纵队向上移动到第一个路口，右边车队过来在此会合，左侧车队在狙击手带领下横穿地图向右移动，注意沿途小高地上方有德军埋伏，只要小心可无险通过。三支部队会师后，先派坦克纵队向基地挺进，眼看接近基地时会遇到一批乘坐美军卡车的德国伞兵，歼灭他们容易，但敌人的重炮会马上覆盖这里，因此务必迅速通过。坦克纵队抵达基地后第一项任务

完成，此时可派他们扫清通向东面阵地沿途上的敌人，同时待命的车队也向东线阵地迅速靠拢。尽可能让步兵先登卡车，然后卡车拉上火炮朝基地狂奔，如果卡车不够用可让步兵跑步前进，只要确保沿途道路通畅即可。30分钟内完成本关任务可获两项奖励，60分钟只能得到一项奖励。

★进军巴斯通
Heading towards Bastogne

美军在前往巴斯通地区增援途中遭到德军伏击，开始先暂停游戏，首要任务是尽可能把过桥的坦克撤回来，前面几辆在德军强大火力围攻下显然无法幸免，后撤的同时做好阻击德军追兵的准备，左面的铁路大桥也要布设火力堵住。看来想冲过桥去几乎没有可能，先把155毫米重炮拉到桥头，用M7自行火炮诱出敌重炮予以歼灭。然后集结装甲部队从右边北上，目标是东北角的小村子，沿途会遭到德军大量步兵和重型坦克的猛烈抵抗，可适当放慢进攻速度以降低伤亡。拿下村子后因为风雪太大无法获得空中支援，按巴顿将军的嘱咐运送一车步兵到村北的教堂里祈祷天气变晴，由此可使用空军。稍作休整后过桥西进，向地图中部的城堡发起进攻，注意在铁路附近埋


从右翼发动强有力的突击。


德军坦克企图穿过冰封河面偷袭。

有大量地雷，背面德军基地不断派援兵南下，天空中也会有敌人的攻击机出现。装甲部队不可贸然冲锋，应在大炮支持下携高射机枪车稳步推进，同时呼唤空军增援。经过苦战夺取城堡，然后挥师北上攻占北面德军基地即可获得胜利。

★索尔战线
Sauer-Linie near Echternach

盟军在索尔河畔与德军发生激烈战斗，开始己方部队出现在河南岸，初期任务目标为坚守。河面上共有三座大桥，尽快调拨反坦克火炮和坦克赶赴桥头布防，中间那座大桥已埋设了炸药，指挥桥头的两名工程师走到油桶旁即可引爆大桥，如果等到德军部队上桥后再引爆可完成一项分支任务。起初德军试图从桥上发起进攻，不过在密集火力加重炮的轰击下，三


T28超级自行火炮。

座桥会先后坍塌。由于时属隆冬，中间大桥两侧的河面已结冰，可供坦克通过，德军很快会沿着冰冻河床频频发起进攻，桥塌后我军立刻抽调坦克到河床附近阵地坚守，地图正下方大院内有德军丢弃的数门反坦克火炮，派步兵去装备它们并迅速拉到一线投入战斗。德军冲锋部队有火箭炮车的支援，这些讨厌的家伙发射完后很快会溜之大吉，玩家应利用己方155毫米重炮和火箭炮迅速捕捉位置并将其

轰杀。当德军进攻停止后我方援军赶到，以T28巨型自行火炮打头阵向北岸发起进攻，攻占桥头后清剿残余敌火箭炮车，沿路向北推进拿下敌中央阵地。在地图最北的高地上关押着20名美军战俘，必须拯救至少10位战俘，这里的诀窍是多用步兵少用坦克，否则爆炸会伤及战俘。战俘营周围的碉堡相当难啃，建议将后方重炮拉来集中火力直射，消灭全部守军后完成营救任务。

★阿沙芬堡 Aschaffenburg

巴顿带领的美第三集团军跨过莱茵河后继续高速推进。本关首要任务有两件：第一，占领大桥南头并干掉前来炸桥的德军军官；第二，夺取西南角大院内的德军列车炮，同时也要干掉前来摧毁它的德军军官。两位德军军官都乘坐小轿车出现，我军务必在他们抵达之前占领目标点，也就是说这又是一场速度之战。开局后美军出现在地图东南角，以M26重型坦克打头阵向西面镇子发起进攻，先集中力量闪击桥头，胜利后留下部分兵力把守等待军官，主力部队迅速直扑西南角大院，如果够快就能赶在德军军官前面。干掉两名敌军官后在桥南头集结剩余部队，北岸的守敌只有步兵没有坦克，但他们正准备派反坦克火炮过来，因此要不顾一切冲过去抢夺主动权。东北角的德军基地里驻有数门德军重型自行火炮，如果能在攻占基地的同时缴获它们就算完成一项分支任务，此任务的关键在于要迂回到基地北面发起进攻，只要有两辆以上的美军坦克靠近基地，德国鬼子就会投降。



岸时会遭到地图西侧敌重炮的轰击，让空军的对地攻击机去解决它们最合适，先让战俘卡车迅速过桥逃命，装甲部队紧随断后，最终撤回桥南的坦克不能少于四辆。



被包围的德军只能投降。



战俘营里有苏军狙击手。

★汉堡营救行动 Task Force Baum-Commando Mission Hammelburg

为拯救包括自己女婿在内的盟军战俘，巴顿将军亲自下令组建了一支特遣突击部队奇袭汉堡战俘营。开始美军突击队出现在地图东北角的战俘营，在这里玩家必须作出两项选择：首先是选择部队，操纵吉普车上下来的军官向左走可选择编制与史实相符的突击队，向右走则选择承自上关的精锐部队；其次是选择是否营救战俘。由于深入敌后非常危险，带上战俘突围很可能会危及他们的生命。让战俘营内的军官向左走是为了选择带走战俘，如果向右则选择炸掉卡车，让战俘们留在战俘营，那样对他们也许更安全。如果选择带走战俘，玩家要尽快让100位战俘登上卡车，最终如有至少50人能安全抵达地图西南角的河对岸可获得三项任务奖励。突围的行军路线推荐先向南直下，敲掉村庄附近的敌人，这里有一门德军火箭炮，敲掉它可省去不少麻烦。沿途会有零星敌人从四面八方杀来，其中还有不少狙击手，离开村庄后向左挺进，抵达指定地点与己方大本营建立无线电通讯，由此可使用空军。前进至桥头北

★皮尔森会战 Pilsen

1945年初，德军败局已定，但部分地区的敌人仍负隅顽抗。进攻捷克皮尔森地区的美军西线部队遭到顽强阻击，为减轻他们的压力，巴顿下令东线部队发起猛攻，至少必须有一辆东线部队的坦克抵达西面友军前线，如东线部队全灭则以失败告终。西线部队应尽快布设防御体系抵挡德军反扑，城中德军坦克不多，但轻型高炮不少，召唤空军时务必慎重。东西军会师后发现德军增援部队从北面河坝上源源不断开来，必须夺取大坝切断敌人补给线。激战之后经过坝桥向东面监狱进发，那里关押着20名法军战俘，必须救出至少10人，战俘中还有一位苏军狙击手，解救他后可作侦察用。位于地图东北尽头的德军兵工厂还在持续生产坦克，集中手头所有部队向那里发起猛烈进攻。进入北岸后可充分发挥空军支援效果，进攻兵工厂的战斗异常惨烈，德军在这里有一辆近乎无敌的超级坦克，玩家务必做好思想准备，当有三辆以上美军坦克闯入兵工厂大院后德军将停止生产坦克。拿下兵工厂后在地图西北角的营地可找到德军的巨型臼炮Karl，呼唤攻击机即可将其迅速摧毁。此时苏军坦克也由北面出现，根据总部命令尽快把北岸所有部队撤回南岸以避免冲突。P

总冠军之路

——NBA Live 2005王朝模式全攻略

■NBA竞技世界 冰河

同FIFA系列一样，NBA Live系列同样是EA Sports的拿手好戏。然而对于国内玩家来说其人气度总是比FIFA系列相差甚远，究其原因我们认为并不是由于NBA系列游戏的品质劣于FIFA系列，而是出于足球和篮球这两种运动形式本身在国人中影响力的差距——通常球迷们在现实生活中关注足球赛事总会比篮球要多一些，自然玩起游戏来也会关注足球类游戏多一些。不过近来这种情况有了一些改变，自从中国篮球明星姚明加盟NBA以来，吸引了不少中国球迷的目光。尽管在实际赛事中，姚明的比赛状态有时表现得还不够好，但大家对篮球的关注热情还是有了明显的提高，自然篮球游戏的人气也就跟着节节攀升了——我们可以在游戏中让姚明发挥他全部的能量，展现中国球星的魅力；让在真实比赛落败的火箭队在游戏中反败为胜，夺取赛季总冠军。我们看到有不少新玩家已经开始尝试NBA Live系列，鉴于NBA Live 2005从上市到如今一段时间以来人气空前高涨，并应广大玩家们的要求，我们特别制作了这篇全攻略指南，除了给出基本的游戏要点外，还总结了许多我们在实战中得出的经验。

休斯顿——这座位于美国得克萨斯州的城市整个夏天都在沸腾着，因为NBA中人气极旺的麦迪终于通过一笔大交易来到了丰田中心，但是球队的构造也因此被打乱。火箭队在热身赛上的表现让人大跌眼镜，不过我却因此得到了一份工作——仅仅因为我在他们论坛上抨击他们并说他们的总经理都不如我从而引起了数万人的回应，然后他们就把我请了去。能成为姚明和麦迪的经理可真让我兴奋不已，但令我意想不到的事在我刚抵达美国时发生了……

精品 总评8.6

制作	EA Sports
发行	美国艺电
载体	CD×2
类型	体育模拟
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：9.0　音效：9.0　创新：8.0　拟真度：8.5

配置要求	
CPU	Pentium Ⅲ 1GHz
内存	256MB
显卡	32MB以上
硬盘	1.8GB

新赛季开始及集训营

人还在飞机上我就被告知，我的球队已去了集训营，老板询问我是否“进入集训营”还是让那里的教练“模拟集训营”或者“跳过训练”？当然是选择直接到集训营里和我的队员见面，并通过训练了解他们的特长了。刚进集训营，球队主教练——那个头顶半秃的范老头（好像不是老头，不过样子实在太像老头了）拿出了4个训练方案来征求我的意见，还好我常看NBA，大概知道“投篮”、“防守”、“进攻”、“体能”等各项训练是干什么用的，我选择了提高球员的力量、速度、敏捷、跳跃能力与体力的“体能”训练套餐。我把这个决定告诉了范老头，并且要求训练强度达到100%，他冷冷地丢下一句话：“菜鸟，这次我帮你，以后要做什么，就完成任务后再来和我说吧”，然后就去执行了。原来我的角色是负责球队整



体发展的总经理，具体工作由手下去做。不会他们找我来只是想叫我帮着背黑锅吧？我在心中暗自揣摩，管他呢，既然来了就让他们见识一下什么叫天才，我一定要夺得NBA中所有能够获得的奖项！

经过一个星期的集训，回到办公室，当然要做的第一件事就是跑去翻看赛程表了，当看到还有5天时间来准备第一场比赛时，我终于放下心来。5天，足够让我这个天才完全熟悉球队的运作了。当绷紧的心放下来时发现身边怎么有个“滴滴滴”响个不停的声音，仔细找了一下，原来是一个在闪动的“个人数位助理”（PDA）。打开一看，发现里面有一条老板发过来的消息，他说这个东西就是我日后工作的工具了，以后有什么事情都通过这个PDA来告诉我，并建议我去看看“球队经理过去经历”里的“球队经理评分”。另一条是教练团发来的，他们向我汇报集训的统计结果，以便让我更加了解球员的能力。看完消息，自然要先去熟悉一下我的管理权限和各部门的功能了。

王朝中心功能介绍

先找到老板告诉我的“球队经理服务台”，发现里面的东西还真多。



最有价值的球员。



姚明当选最佳防守球员。

“统计资料中心”是看各队球员的数据及能力统计的，而“球队统计资料”是看整个联盟中各个球队的数据统计资料的。“任务清单”……等等，怎么会有这样的东西？难道范老头真要通过这个来给我一个下马威？这一定要瞧仔细了，里面任务分成三大类：“球员任务”是看球员个人的表现，比如一节拿多少分，多少助攻之类的；“球队任务”是看整支队伍在一场球赛中的表现怎么样；至于



“季赛任务”，则是要求队里的球员和球队在一个赛季中的表现达到什么要求，完成要求的才能赢得“王朝点数”和“商店点数”。“王朝点数”是用来进行球队建设的，比如请教练对球员进行个人训练还是球队整体训练，以及请一些提高能力的助理教练，派球探去查找球员或者向老板申请购买专机到客场比赛等。而“商店点数”则是用来买球衣、鞋袜之类的东西给球员装备的。“联盟排名领先者”是看球员的数据统计资料排名；“球队记录”是看球队完成了什么不能完成的任务，“实力排行榜”最让我模糊，看起来这是一个根据球员能力以及在赛区中的排名来排列的球队综合实力排行榜。

“球队经理说明”是每支球队球员的合约及球队薪资统计。我看了一下，火箭的工资总额是55.72M！比薪资上限的43.83M高了11.88M，真不知道他是怎么弄的，连M.Taylor这样一个能力普通的PF居然都用去了8.45M的工资，而比他更差的C.Weatherspoon又从队里拿走了5.90M，更重要的是这两人的合约一个还有3年而另一个还有2年，这样的话到赛季结束时我就没有钱签那些大牌自由球员了，只能捡那些年薪在1M以下的小虾米！不行，我一定要把这个球队中那些高薪低能以及年纪大的、没什么潜力的人送走！想不到范老头居然丢了这么个烂摊子给我。不过也好，如果不是这样，我也不能坐上总经理这个位置。想到这里，我突然觉得他不再是那么讨厌，也许我应该帮他赢个最佳主教练的称号回来作为补偿。

“MVP候选人”是整个联盟里表现最出色的前5位队员的排名，这个也是最佳阵容和MVP评选的候选名单；“NBA新闻”是联盟中的大事，比如转会、受伤之类的，没什么意义；“当月最佳球员”是上月的东西部最佳球员和最佳新秀的获奖名单；“赛季名次表”是球队的名次排列；“即将到期的自由球员”是看各个球队合约就要到期的球员名单，这样就可统计出到赛季结束后能空出多少钱来签自由球员了。火箭的合约到赛季末到期的只有4人，能空出大约7.6M的工资，不过还没能控制在工资帽之下。“球队经理的过去经历”是看经理取得的成绩，并且还有一个评分，由于我目前一场比赛都没打，什么贡献也没做，0分。原来老板是用这个方式告诉我是个菜菜，他可真够阴的，哦，不对，是真有策略啊。

球队建设

大概了解了一下自己的状况，我必须尽快做好准备迎接我的第一场比赛。我还有5天时间来组建一支令我满意的、能争夺总冠军并囊括所有奖



之星，我只好再给他一个防守型大前锋C. Weatherspoon以填补奥卡福的空位，还给他一名3分很准的投手型小前锋S.Padgett来冲锋陷阵。

项，而且到下一个赛季还能空出大概8到10M的工资来签自由球员的球队才行。定下这个目标后，我明白我所需要的是拿新秀工资且有潜力的球员，以及那些合约到今年就结束的球员，必须送走的就是球队中的那些高薪低能者。而要囊括所有奖项，球队就必须要有3个稳定的得分点（太多了得分就分散了，不利于冲击赛季平均40分和得分王及MVP），并且要有防守型球员（竞争最佳防守队员和入选最佳防守阵容），还要有至少一个好替补（第六人和进步最快奖的竞争人选）、一个新秀（最佳新秀、入选最佳新秀阵容、入选新人赛、新人赛MVP）等任务。为了不打乱各个已成型的球队以及影响到整个联盟的发展，或者说我不喜欢我的第一个总冠军拿得太过顺利而没有对抗性，我下定决心不交换强队中的主力！因为火箭队的PF位置和PG位置都比较弱，并且想要实现所有的目标，就得从这两方面入手。PF的话当然是选一个防守型新秀比较好，这个目标就是山猫队的榜眼秀奥卡福（E.Okafor）了。

进入到“球员管理名单”，在“交易球员”里找到山猫队，发现他对我的C和PF都很感兴趣（绿色很长），为了不减弱山猫的实力，我决定说服当年密歇根五虎之一的霍华德尝试着打C的位置。我告诉他，如果他那样的身材去打C的话，他肯定能重新进入到全明星阵容的，他考虑一下后答应了。然后我进到“编辑球员名单”里把他注册资料里的主要位置改成了C。再去和山猫协商，发现他们果然对霍华德赞不绝口，不过这样一来他们还是不愿意放出他们的希望

因为大家薪水方面的差距（NBA规定交易双方的薪水差距不能超过20%或者200k），我只能选择接受了他的C大水牛J.White和他们队中能力最差的P.Brezec以便让他腾出位置接受我的3名球员。同时因为热队非常需要SF，他们看到我能力51的R.Bowen眼睛都大放绿光，所以我决定用他来交换在热队郁郁不得志的第三控球后卫K.Dooling（能力59）。隔了一天之后，热队经理就回复说这个交易可改善双方的球队，因此他很高兴地接受了。

就这样，我懂得了NBA里交换的规则并总结出了规律。1.给对方最需要的位置的人。如果自己手里的人不能打这个位置，那就去签一个年薪1M以下的自由球员或者修改球员的主要位置，比如SG可以去打SF或PG，而身高够2米的球员基本上都能打PF位置，再高一点，那自然去打C了，前提是只要你能说服（改）他去打那个位置并且能力不降；2.赛季中和对方交换选秀权，哪怕是拿出自己最好的人去交换，他们都不会答应的。难道一个希望之星真的比全明星队员还好吗？也许他们也和我一样喜欢培养自己的心腹？不换就不换吧，等到选秀完毕我再用能力相当的球员去换还能省下一笔呢；3.看中了对方的球员，但他又死活不换，那就用“曲线救国”的办法——先用一个他感兴趣的人去换掉他一个能力不高的主力，主要是挑那些替补很弱的位置下手，换了后他就没什么人能打这个位置的主力了。这个时候用他急需的这个位置的球员去和他商量，他们都是眼冒绿光的，再配上多换1策略，加点耐心，看来NBA中没什么人是换不来的了，我果然是天才，哈哈哈。


按住踮步键做一个肩膀晃动的动作。

经过这两次交换，阵容已确定为C：姚明；PF：奥卡福；SF：吉姆·杰克逊；SG：麦迪；PG：苏拉；第六人是能打SG和PG位置的杜林。并且队中合同即将到期的球员变成4人，工资有12.78M，减负初步成功，虽然还没腾出签自由球员的薪水，不过不用急，为了不至于让球队大变型而让球迷向我大丢鸡蛋，我谈好了让M.Taylor改打C，然后和大水牛以及沃德向纽约尼克斯交换他们的替补——以前的全明星哈达威，以及两个明年工资到期的垃圾球员T.Ariza和B.Sundov。因为这个交易会令我的球队能力受到一定影响，所以我要留到全明星赛后才进行。那些无知的家伙还以为我吃了亏，其实球队的能力虽然暂时减弱了，但球队节约了大概20M的工资，到下赛季开始时就能有大概8M的工资额来签那些能力强的自由球员了。


让内线球员在内线要好位。

比赛战术安排

调整完球队后，第一场比赛是在



奥本山宫殿体育馆对战上赛季的总冠军活塞队。在更衣室里，我不断为小伙子们打气，并且告诉他们我们一定能成功，要求他们按照赛前的部署把球多给麦迪和姚明，让他们两个和第六人杜林去得分。比赛开始了，因为我还有很多事情要做，所以前3节我是让范老头带他们去打的（模拟模式）。第一节29：24我们领先，但第二节打成了25：27，第三节被人追成了26：28，这时总分已是80：79了，我再也坐不住了，决定亲自到场去指导比赛。进去后，先暂停了比赛，看一下“统计资料中心”里的“球员统计资料”，前3节表现最出色的是麦迪，他拿了24分3个篮板7次助攻，看来我之前要他多组织比赛，争取代表火箭的第一场球就拿个3双的目标他再努力一点就能实现了。这时我发现球队中还有4名队员没有得分，我把他们分时段派上去，毕竟篮球是一个团体项目，只有大家都得分了，比赛才有意义嘛。把杜林调整到主力PG的位置，因为他要去竞争最佳第六人和最佳进步队员，所以上场时间和得分都不能少。定下了第四节的目标后，我告诉他们我总结出来的一些比赛心得，要求他们认真贯彻执行。

内线进攻：先用一个挡拆战术或者背对篮下战术让内线球员在内线要好位，然后把球传到他手上，按住踏步键做一个肩膀晃动的动作，再加方向键配合，如果防守队员是在篮下的小弧内，那就按正对篮筐的方向，此时大多能把防守队员撞开后进到内线。为了避免封盖，轻按一下投篮键做个投篮假动作把防守队员晃起来，然后再选择是投还是扣。如果防守队员没在小弧内，并且内线球员的投篮能力比较高（例如诺维茨基、拉德马诺维奇之类的投手型PF），那就随便按一个方向（只要不是正对篮筐那个），持球队员晃动后就会后跳一步以便和防守队员拉开距离，这时马上来个（后仰）投篮，命中率非常高。

内线防守：在内线有姚明和奥卡福这样的盖帽高手，先在篮下站好位置（不要盲目地上去贴住进攻队员，要不被那些强力内线靠打是很难抗住的）。如果对方选择扣篮就冲上去盖，如果是投篮那就选择举手干扰，如果大家僵持住了就看准时机来一个包夹，让队友过来协防。在进攻方做出转身动作后，球通常会暴露一下，看准了按盗球键，有很大机会把球给捅掉。最让人高兴的就是对手溜底线，此时只要站好位举高双手，便有很大机会能把球逼出界外。

外线进攻：用些速度快弹跳好的带鞋标志的球员，不断做转身运球动作，把防守对员转晕了突破进去，因为防守方卡位比较好，那就多几个挡拆战术来挡人，或者用孤立战术把防守队员拉空以便突破。突进内线后如果是在篮下附近，就能先做投篮假动作把对方晃起来，如果不行，在扣篮时多按一次扣篮键并用右模拟摇杆做出避免封盖的空中自由动作。在突破到内线时，如果发现外线有球员举手要球，就一定要准确地传给他，因为这时给他投，命中率非常高。



做出避免封盖的空中自由动作。

外线防守和突破防守：防外线就让外线队员自己防，控制好篮下的防守队员准备冲上去封盖和抢篮板就行了。防转圈突破就要多练习造犯规战术，看准了他的突破路线来个立定造犯规，可有效地遏制突破。

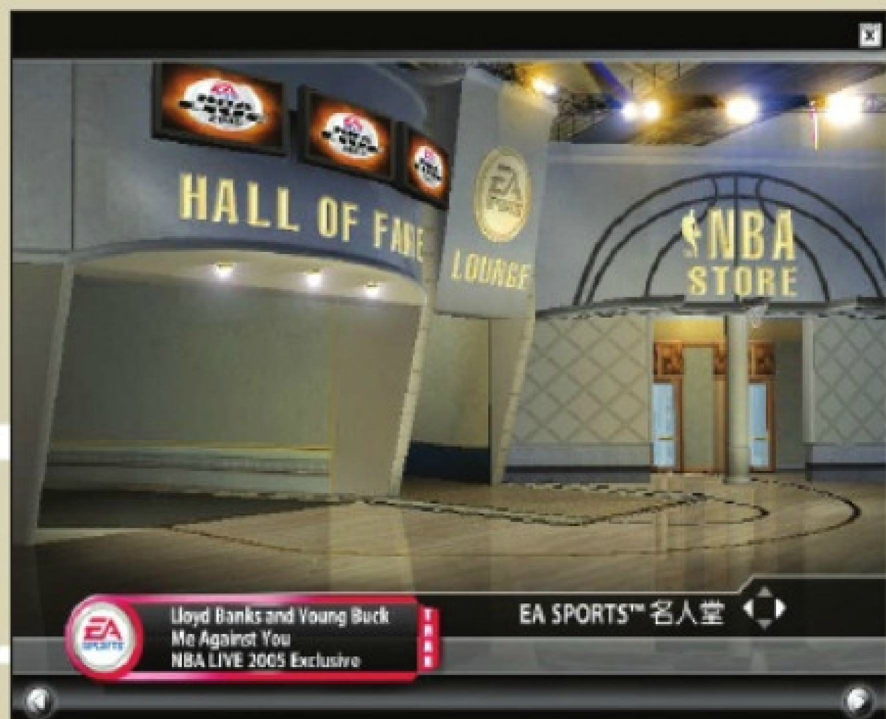
2次进攻和抢进攻篮板：当投篮不进时，马上切到篮下队员，然后不要按把篮板抓下的那个跳球键，而是用投篮键。如果球员敏捷度够高的话，他就能先一步起跳把球往篮筐里点，并且能连续起跳连续把球向筐里点，这样做的好处是能在非常短的时间内连续抢3个篮板，从而让球员的状态变好（脚上的光圈会闪）。如果



看准机会按盗球键，有很大机会把球给捅掉。

被防守队员卡住了身位，那硬挤是没有用的，这时需要向带球转身那样做一个转身动作，就能把防守队员摆脱了。这个秘诀也能用在按下无球跑位键之后，选择无球队员跑位被人挤住跑不动的情况。

抢防守篮板和快攻：抢防守篮板就要先卡住身位，把对方挤在外面后再看准了起跳。抓到篮板后在半空中就把球传出去，然后做一个自由动作（FREESTYLE）把摇杆向篮筐方向推，主要是让球员转身（其实就是那个转身的动作）。接到球之后马上把左摇杆推向篮筐的方向，使球员转身接球后可马上向篮筐跑。这个过程中最好一直按着加速键，把这个组合动作练熟了后，基本上90%的快攻机会



“我的NBA Live”大厅。



NBA专卖店。

都不会停顿下来而是直接杀向篮筐。

当球员把我这些基本进攻招式和对球队以及球员比赛的要求领会了之后，我进到“攻守手册”里面，把“防守配对”里对活塞前3节表现最好的拉希德·华莱士的防守强度改成了“高”，并且还把自动包夹给选上，再在“防守作战手册”里把“全场盯人防守”改成了压迫力更强的“1-2-1-1全场紧逼盯人防守”。把“进攻作战手册”里的“传切战术”改成了更有利于拉空投3分的“3分球战术”，之后比赛呈现了一边倒的情况。麦迪是进攻发起者，不断利用挡拆战术给内线的姚明、奥卡福和外线的杜林助攻，而杜林的突破真是一绝，快如闪电的突破扣篮不输于麦迪，看来我真的没选错人。最后我在客场以118：102大胜NBA防守最好的活塞队，并且全队12人都得了分，而且麦迪打出3双，杜林独得23分，姚明有7个盖帽14个篮板外加3次抢断，并且我这场球在球员成长任务方面赢得了500分王朝/NBA专卖店点数，再加上球队任务里赢得的310点，我这一场球就拿了820点，更重要的是把全队的情绪都调动起来了。

点数和NBA商店的使用

赢得了第一场比赛并且拿到了820点，但还不够训练球员，那就先去查看一下新秀吧。在“王朝发展”里查看“球探报告”，发现下个赛季的选秀球员潜力是“弱”，不过在前3位中，居然让我发现了一个叫K.Chow的中国上海球员身高1.91米，能打SG位置，球员潜质是良好，不用多想，就是他了。然后我忍痛花了300点要球探去考察他的进攻、防守和体能3项能力，他说几天后会给我消息就走了。安排好考察的事情后，我决定到“我的NBA Live”里去见识一下。迎面是一个大厅，里面有好几个陈列室，其中“EA SPORTS名人堂”里是记录我手里的球员和球队获奖情况以及每赛季总冠军的。当然，因为现在只是开始，所以都是空的，不过我相信一年后，我要把这里大部分空位都填满。记录簿里有NBA联盟的历史记录，看看张伯伦单场100分50个篮板的不可能完成的任务，不知道我的手下有谁能达成这样的目标。退休球衣是队中有球员要退役了，如果你觉得他对球队作出了很伟大的贡献，那就同意把他的球衣放在这里陈列。出了这个大厅就到“EA SPORTS休息室”，原来这里的电脑是教“EA SPORTS Freestyle操作”的，不过好像坏掉了，点了“观看”后不能直接看，只给出一个地址让我自己到那里去看，我又怎么可能有这个时间呢？旁边有台很漂亮的叫“音乐精灵”的CD机，原来是放NBA音乐的，我觉得不好听，决定改天找几张自己喜欢的CD放上去。走到“NBA专卖店”，这里从复古球衣、练习球衣、配备和球鞋都有。那些漂亮的鞋子看得我眼花，最后还是挑了几双好鞋去给我的球员穿以鼓励他们。当我把鞋给杜林换上之后，小伙子非常激动，他表示一定要认真完成我给他的任务，而我惊奇地发现，他的综合评价居然从59上升到了62。后来我又发现，在训练后球员能力虽然增长了，但综合评价在一个赛季内是不长的，这个时候只要帮他换鞋，他们的实际能力就体现出来了。

当找到球队赢球和完成任务的最佳模式后，球队的比赛也上了轨道，在3个星期左右的时间内，我的PDA收到了第一个球队实力排行榜，我的球队因为战绩好而排在综合实力的第二位。等等，怎么排在第一位的是山猫？这实在让人大跌眼镜。我仔细查看了一下，发现霍华德在山猫的表现非常不错，并且入选了MVP5人候选名单，看来我真没说错，他在C的位置上可更好地发挥。当我取得了一场场的胜利后，我的评分也越来越高，达到25分时老板给我发来了祝贺信，并且给我送来了一个更漂亮的PDA以感谢我对球队作出的贡献，看来我的努力开始得到认可了。不过想想也是，每月西部最佳球员和最佳新秀都是出自我的球



队，并且MVP候选名单中我队的姚明和麦迪一直排在前两位。在已经习以为常的胜利一次次到来时，终于迎来我到NBA以来的第一个全明星周末。这次他们邀请麦迪参加扣篮大赛和3分球大赛，邀请姚明和麦迪参加全明星赛，邀请奥卡福参加新人赛，看来我也要把这所有的奖项都收入队中才行。

全明星周末

在3分球大赛中可任意选择8名球员来参加（在王朝模式中得到邀请才能参加），那怕他的3分能力为0。在比赛设置里可调整选择淘汰赛的循环次数、游戏的难度以及摄像机的角度（5个）。比赛界面很简单，上手也不难，1个键来拿球4个键来投篮。要想在3分球大赛中夺冠，必须掌握好投篮的时机和节奏。每个人的节奏是不一样的，把握好自己熟悉的球员的出手方式和起跳距离，尽量每次都在最高点松开投篮键，这样才能确保命中率。必须注意的是，彩色球算2分，所以一定要尽量确保这个球能投进。每轮会淘汰几个最低分的选手，进入最后一轮的选手中谁的得分高谁就是3分王啦。我比较喜欢一轮决胜负，把自己控制的选手排在第一位，丢出一个28分以上的，就等着看夺冠了。麦迪参加时想不到一次就丢出30分，500任务点到手。

新人赛和全明星赛是一样的，只不过对战的两支队伍变成了1年级的新秀和2年级的新秀。比较有趣的是全明星赛/新人赛的模式和平时的比赛模式大不相同，它把在比赛中无球队员跑位键换成了把球抛向篮板的抛球键，并且电脑的防守压力也小了很多，还增加了一些花哨动作，提高了扣篮成功率，要想打出街球效果可千万不要错过了。全明星赛的大餐就是那些让人眼花缭乱的配合，抢断之后可不要错过表演啊。下个快攻就用抛球键把球抛向篮板，在球碰到篮板反弹时马上按下扣篮键就能起跳，在空中把球接住，并且做一个花式转身之类的动作把球灌入篮筐。球抛起之后如果自己没办法跟进，也可让队友去跳起接球，以完成最后的得分任务，但时机一定要掌握好，一般是在球刚往回弹时开始起跳。另外，全明星赛中另一个得分武器就是空中接力（Alley opp）！只要在对方半场3秒区附近有自己的队友，并且他没被卡住身位，此时轻轻一按空中接力键，就会把球抛出，然后看着他从人群中飞身而起接球来一记大力灌篮，那怕是用最高难度，扣篮成功率都超过80%，实在是太好用了。因为这里的数据不影响王朝里球员个人的统计数据，所以可尝试一下打2分钟一节的比赛，用自己控制的球星冲击全场投篮命中率100%的不可能任务（2500点）。

扣篮大赛中的高难动作一般都是由几个基本动作组成的，如果你在扣篮学校（SLAMDUNK SCHOOL）中已把所有基本动作都学会的话，那就可努力创造出自己想要的动作来参加扣篮大赛以征服观众和评委。要想享受更大的乐趣以完全体验扣篮大赛，就需要使用如北通神鹰这样的带双模拟摇杆的12键手柄，因为这样才可让你自由地组合按键，使扣篮更加丰富多样，更加精彩。如果你实在是个顽固的键盘使用者，那只能通过自己修改按键设置来进行了。

最基本的操作是：起跳、做动作、扣入，扣入后再做一个庆祝动作。手柄正面4个按键是基本动作键，左摇杆控制方向，右摇杆做抛球动作，手柄顶端左上的L1和右上的R1键是用来增加动作难度的。扣篮成功后用右摇杆做庆祝动作。每一个起跳动作和手柄上的其他按键也可任意组合，扣篮最主要的就是掌握好起跳时间和空中滞留时间，同样一个动作假如滞空时间短的话分数将不会很高，但是如果滞空时间过长就会落下来。另外就是看个人的创造能力和想象力，让这几个简单的按钮变得不再简单。空接扣篮通常得的分数都比较高，必须掌握一下抛球的诀窍：手柄上的上下左右方向键可辅助右摇杆把球抛向4个方向，比如按住方向左键时再摇动右摇杆就会抛向左边的大屏幕，按住右键时就会抛向右边的大屏幕，按住上时就会抛向篮筐上的摄像机。右摇杆旋转的角度不同也会做出不同的动作，把右摇杆向左或右推一下时，就是普通的抛球动作，向上推是把球抛向篮板，向下推的话就是把球砸到地上反弹到篮板。把右摇杆在上方转动一周他就会反身用手将球抛出，在下方转动一周的话他会背对篮筐将球从地板反弹到篮板。如果想要从双脚中间把球抛出，就要把右摇杆从右边推到下边，就是转1/4圈。当按住L1加上面任何一个动作抛球时，球会抛向篮板反弹回来，当按住R1加上面的抛球动作时球不会从篮板反弹，而是直接抛向空中——这些组合实在太多了，需要大家自己去揣摩，这里列举3个能拿50分的动作，让大家融会贯通。出招以北通神鹰手柄为例说明：



用抛球键把球抛向篮板。



球碰到篮板反弹时马上按下扣篮键就能起跳。



720度转身灌篮： 按住L1+R1用右摇杆将球抛出砸向计分牌，在球刚反弹回来时按1键（PS2手柄的三角）起跳接球，同时左摇杆快速摇动两圈半（一定要快，否则你就落到地上了），然后按R1和1（三角）键来做动作。在转到第二周半的同时松开扣入。此动作要求难度极高，重点就是你起跳时一定不要离篮筐太远，否则即使你做出了动作也会扣飞。其次是转动摇杆的速度要快且准，一定要一圈一圈地转，否则做不出动作。

蒙眼扣篮： 在罚球线开始起跳（因为他跳之前要先垫两步，所以不能太近），按2键（PS2手柄的圆圈）起跳，再按2（圆圈）键做动作，在球员将手臂彻底蒙上眼睛后松开扣入。

前空翻接两次跨下换手扣篮： 按住L1+R1，右摇杆逆时针转一圈让球抛出砸向计分牌，按住L1键跑向篮筐，在适当位置按2（圆圈）键开始做前空翻动作起跳（在中线抛球的话就到3分线附近起跳，免得跳到篮板后面）。按住L1+2（圆圈）键做一个两次跨下换手动作，当第二次换手球碰到手时松开2（圆圈）键扣入。

赛季结束和休赛期调整

玩了一个疯狂的全明星周末之后终于到了要冲击季后赛的时候了。在交易截止前，我换来了哈达威为下个赛季作准备，同时火箭队在我的关注下也在继续着神奇的一个赛季，最终以常规赛第一名的成绩进入到季后赛。也如我所料，在第一轮比赛的第三场结束后，我们队收到通知，夺得了所有可拿到的大奖，真是大快人心。趁着士气高涨，我们又一股作气拿下了总冠军，为此老板给我送来了最好的PDA，而本赛季任务我们总共获得了10 200点。

在夺取了总冠军之后，球队放假了，我却没办法闲着，因为在休赛期我要忙着做好下个赛季的准备。在7月1日那天，NBA会列出所有退役球员的名单，如果其中有本队球员对球队做出了杰出的贡献，那就选择让他的球衣退役吧。比赛结束的第二天是选秀顺序抽签，因为火箭上赛季的成绩太好了，肯定是倒数第一名选秀，所以我也不去看这个抽签的顺序，直接跳到了“新人探寻”里。我把我一直留意的中国小伙子K.Chow叫到队里来和我的球员来了场一对一，发现他的表现的确不错。我告诉他，无论怎样，我都会把他换到我的球队里的。一个星期的新人探寻过后，就到了为期两个星期的与队内合同到期的自由球员签约的时间，因为在这个时候和他们签约，给他们的最高工资是不受工资帽限制的，而老板对你花多少钱也是不会介意的，毕竟他要的只是成绩。和球员签合约的时候注意压一下价，在总数不变的情况下最好能让他同意按每年10%的幅度递增工资额，这样比较有利于组建球队并空出更多的薪水签自由球员。签自由球员时最好也如此操作，不过你要确保NBA里没人和你竞争才行。对于那些被多家竞争的球员，你还是出个比他自己预计要高的价钱来签他吧。



如果没有好的顺位，就不要在选秀时浪费自己手里的球员名额了，直接跳过选择。不过要记住别人挑选的前几位新秀，准备去和他们交换回来培养。选完秀后就到了签自由球员的时候了，每年的这个时候都会有很多已成名的球员或者是希望之星要趟一趟自由球员的浑水，以找到让自己更满意的合同。既然我省出了8M多的薪水，自然是留在这个时候用了。优先考虑的是那些有潜力的内线球员，因为整个联盟里优秀的大个子是最受欢迎的，那怕自己不用，留着来交换也是个不错的选择。签完自由球员后就到了交换的时间，不过如果你记不住其他球队的球员还有多少年合同才到期，那还是到新赛季开始后再去交换吧，免得换来一个有长期合同的球员影响了球队的发展。



我们一股作气拿下了总冠军。



在休赛期我要忙着做好下个赛季的准备。

当把球员调整完后，新赛季的集训营就开始了，不过我已轻车熟路了，随着一个赛季的努力，菜菜已成了NBA中最成功的经理。总结起来有以下几点经验：球员中的扣篮能力是没办法训练起来的，所以想要一个带4项能力标志的全面型的球员，前面一定要他出来时带鞋，其他能力都可通过训练来达到；训练时最好一天训一次，连续的训练能力提高不快；训练报告出了之后一定要看，看后训练效果会好一点；新秀出来时能力是有变化的，所以要多运用存/取盘功能，通常在选秀前3位的球员都很有潜力。

在纵横西部两三个赛季之后，东部的76人队邀请我去做他们的总经理，代价是5000点商店点卷和10 000点王朝点卷，我考虑了一下后答应，毕竟我要把NBA中所有能拿的奖都拿到手，总不能空了东部的最佳不要了。当然，我跳槽了，也会带上我一手培养起来的带3、带鞋、带锁的全能型后卫K.Chow。至于东部之旅，那就是另外一个故事了……

双周回眸

双周事件1：默多克欲借壳进军中国网游业？



近日，深圳一家名为“网域计算机网络”的公司引起了媒体的广泛关注，该公司曾成功运营了中国最大的棋牌类网站之一“中国游戏中心”，在1月9日名为“深圳网域2005年度全国战略合作会议”上，该公司正式宣布自主研发的2D网络游戏《华夏Online》开始大规模公开测试。在本次会议期间，网域公司总经理张岩也首次向媒体证实，该公司与世界传媒大王默多克的新闻集团进行过多次接触，但双方合作细节不便透露。随后该公司发布了一份《深圳网域关于默多克新闻集团收购传闻的紧急声明》，将此说法修正为“双方曾进行过接洽，但未确定任何合作方式”。此前据外电报道，默多克的新闻集团正有意进军利润丰厚的电子游戏业。据业界人士分析，如果新闻集团最终被证实将进军中国，则会成为新年伊始游戏产业最具爆炸性的新闻之一。

双周事件2：ChinaJoy永久落户上海

在日前举行的“第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会情况介绍会”上，展会的组织者正式宣布，ChinaJoy展会将从第三届起永久落户上海。据介绍，此举是综合考察了上海市游戏产业的基础和潜力并参照国际惯例而决定的。展会举办时间定于每年的7月21日～23日，据称，此举是为了避免与年底西方传统节假日以及5月份的E3、9月份的TGS展会会期冲突，并且可以利用暑期吸引更多参观者。

双周声音：“日本玩家腻味了泡菜”

“日本玩家腻味了韩国网游，所以Broad Game才希望代理中国开发的网络游戏《星空之门》。”——在国内某媒体采访日本《星空之门》的运营经理日比和德时，后者如是说。不论这句话是否出于恭维，都反映出中、日游戏业者面对韩国网游业的迅猛扩张，其心态还是很相似的。

双周人物：陈天桥



陈天桥最近挺忙的。先是1月6日，他出现在北京国际俱乐部，向部分媒体的记者宣讲盛大2005年的网络电视（IPTV）战略。也就是利用ADSL网络将电影、音乐及网络游戏等娱乐项目移植到电视上，把IPTV打造成“互动网络媒体”，并实行收费运营。陈谦虚地说，盛大要做有社会责任的公司，因此理应去做第一个吃螃蟹的人。几天后陈天桥又表示，他将在1月13日Actoz召开的董事会上正式出任Actoz公司董事长一职，盛大CFO李曙君也将出任Actoz公司董事。陈认为，盛大的收购案与联想收购IBM全球PC业务一样具有里程碑意义，是产业链下游收购上游公司的又一个成功案例。

双周图片：金猴贺喜



1月15日，一场精彩的猴戏拉开了网易公司在北京举行的《梦幻西游》周年庆典的序幕。按照网易官方的统计，自从2004年1月16日正式收费运营以来，《梦幻西游》的最高同时在线人数已经超过40万，开设收费服务器达160组。

双周数字：1500

近日，一款名为《飞越彩虹》的网络游戏在上海市科教党委向全国公开招标的动漫、网游作品中脱颖而出。这款以绿色网游为头衔的卡通赛车游戏将在上海市1500所中小学校中推广普及。政府出资、学校主动占领网络阵地，让网络游戏进校园，这在全国范围内尚属首次。

双周炒作：“限制级”网游昨日重现

由北京飞凡互动耗时2年6个月，包括美国、中国大陆地区、中国台湾省等游戏开发者共同制作的网游《欲望之门》，目前已经进入内部调试阶段。据称，这款游戏是“国内首款卡通风格的限制级游戏”，它以“人性、激情、欲望”为主题，以“增强游戏趣味、渲染时尚气息、反映人性心理、满足感官感受”为设计出发点，并将“首先选择在观念相对开放的欧美市场进行运营”……看到这儿，您是不是觉得这跟以前某网游的宣传策略很像呢？

双周悬疑：《火线任务》又现中韩纷争

2004年12月以来，FPS网游《火线任务》陆续出现部分服务器关闭、官网无法登录的现象。随后有消息称，运营商东方资通已经入不敷出，公司行将倒闭等。2005年1月5日，东方资通发表声明，认为“韩方产品开发无故拖延”，且“反而以转让合约运营权为由要挟、恐吓和逼迫东方资通必须提前支付商业化运营的版权金”，造成公司资金运转困难。声明要求韩方“提交最新符合中国玩家的修正的合格收费版本”并补偿因游戏开发拖延所造成的损失。东方资通总经理郑平雄表示，公司目前已经迁入新址办公，并在等待韩方的回应。

■海外

Wish突然终止开发

Mutable Realms的超大型多人在线角色扮演游戏（UMMORPG）在进行了9天的beta 2.0测试后，出人意料地宣布将取消游戏的开发。Mutable Realms在其官方网站上发表声明称，开发人员是分析了这款新概念网游beta 2.0测试的数据后作出这一决定的，具体原因则不得而知。不过有趣的是，Mutable Realms早前已经将Wish的引擎授权给中国的"Shanghai Cartoon"工作室，后者将和上海美术电影制片厂合作，开发以"美影"的动画片《隋唐英雄传》为背景的网络游戏《隋唐Online》（英文原文为"Sui Tang Online"）。

《魔兽世界》销量突破60万套

暴雪宣布，《魔兽世界》在北美、澳大利亚以及新西兰等地累计已经突破60万套的销售量。凭借其客户端的热卖，《魔兽世界》在圣诞假日期间创下了超过20万玩家同时在线的记录。此外，韩国《魔兽世界》官方网站发布公告说，游戏在韩国的收费标准仍未正式确定。韩国收费时间表和收费方法应以官方公告为准。此前曾有消息称，《魔兽世界》正式收费从1月13日开始，包括附加税在内每小时资费为220韩元（约合1.5元人民币）；包月费定为19 800韩元（约合140元人民币）。

■国内

音乐网游《劲乐团》开始内测

时尚音乐网游《劲乐团》定于2005年第一季度在国内开始内测。在角色扮演类网络游戏充斥的今天，《劲乐团》风格独特，以"玩音乐"的口号号召全国玩家加入到"手指在键盘上翩然



起舞"的行列。《劲乐团》此次内测特别请来了歌手黄湘怡作为游戏代言人，黄湘怡曾在单曲《福尔摩斯》的MV中与《劲乐团》的吉祥物"Momo"一块演出，而玩家在中国大陆版本的《劲乐团》中也可以弹奏到这首单曲。

《魔界》放出首批游戏画面



即将内测的全球首款视频语音网游《魔界》近日首次公布了游戏画面。游戏采用2D画面，风格比较明亮。《魔界》是由上海金酷软件开发的MMORPG，游戏据称将是全球首款内置了视频语音的网络游戏（详情可参见《大众软件》2005年第02期"大陆网络游戏开发小组系列"文章）。

■网游新动态



○天晴数码娱乐的机甲类网络游戏**《机战》**1月10日开通了全新官方网站http://jz.91.com，并开始积极准备游戏的内测。

○北京创意鹰翔的原创网络游戏**《碧雪情天Online》**于1月12日正式进入收费运营阶段，同时升级"捉妖炼宠版"，推出捉妖、炼宠、化宠、召唤四大新功能。

○**《猎人MM》**于1月13日～27日举办为期两周的"新手冲级大赛"，玩家注册《猎人MM》新帐号，就可以进入活动页面报名参赛。



○继技术内测期间开放了楚国之后，于1月15日开始的**《天骄II》**正式内测开放了战国七雄中著名的齐、赵两个国家，并开放全新的职业技能。

○**《战国英雄》**于1月15日在山东、湖北、浙江、广西、福建和广东开启"齐鲁英雄"等6组新服。

○**《梦幻之星在线——蓝色脉冲》**1月18日正式开始公测，同日在全国5城市举办相关的网吧活动。



○**《墨香》**于1月20日正式进入收费运营，首批收费仅包括最早开放的5个大区，其它大区的玩家依然可以免费进行游戏。

○**《华夏Online》**继1月10日新开放东北2区3组服务器后，又于1月21日开放华南3区、西北1区和华东3区3个新区。



中国台湾省网络游戏排行榜

截止2005年1月上旬

1	最终幻想XI——普罗马西亚的诅咒
2	希望Online——鬼马夜总会
3	新绝代双骄Online
4	幸福Online——阿努卡探险队
5	天外Online
6	童话——国王的新衣
7	天外Online——水浒争霸
8	天翼之链2.56版
9	天堂——天与地
10	天堂II贰章——光彩盛年

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	魔兽世界
2	热血江湖Online
3	洛奇
4	君主
5	天堂II
6	天堂
7	魔法飞球
8	天翼之链
9	革命Online（Last Chaos）
10	ROSE Online

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截止2005年1月上旬

1	天堂一卡通（天堂II）
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	网星（魔力/轩辕剑）直充
4	搜狐游戏卡（刀剑）
5	金山一卡通（剑侠/封神）
6	盛大网络游戏卡
7	仙境传说（RO）网络游戏卡
8	奇迹（MU）开户点数卡
9	破天一剑网络游戏卡
10	91充值卡（征服/幻灵/信仰）

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

网络游戏与"赌博"的亲密接触

从近期两起网游涉赌事件看开去

■本刊记者 心鹰

互联网的诞生催生了许多新事物，其中包括始于1995年的网上赌博。美国总审计局的一份报告显示，2003年全球来自互联网赌博的营收超过50亿美元。近年来，北京海关先后查获赌博游戏光盘数千张，其收件人涉及到中国近20个省市自治区，内容主要是介绍并提供网络赌场的各种在线赌博游戏，这意味着国际网络赌博开始全面渗透中国。而对于中国刚刚兴起的网络赌博"市场"而言，光盘只是一个侧面，以其它形式出现在中国的网络赌博工具也不在少数。2004年春节前，北京海关还曾查获了近90张寄自某亚洲国家的赌博比赛邀请卡。中国正在成为全球网络赌博的目标国，海外的娱乐赌博公司已经将中国作为潜在的大市场。同时，国内的一些人也意识到了网络赌博业所蕴藏的巨大利润，全国范围内已陆续出现了一些网络赌场，吸引了众多的参与者。令人担忧的是，这种势头已经渗入网络的各个角落，甚至是在网络游戏中……

网络游戏与赌博

最近，经常能从新闻中看到破获网络赌博的案件，其中不乏上亿元的大案，这似乎给我们敲响了警钟。本来嘛，凡是有利益存在的地方就会有罪恶滋生。根据《大众软件》的《2004年度中国电脑游戏产业报告》显示，2004年中国网游市场规模达到55.3亿元（远非一些调查显示的16.5亿元），2005年可能会更高。如此庞大的市场由于产生时间短、上升势头快，产业结构非常脆弱。尤其现在网络游戏大都实行收费运营，与现金挂钩，所以一旦出现问题影响也较广泛。随着产业规模的不断扩大，厂商间的竞争日趋激烈，面对利润与道德，有些厂商看中了"网络赌博"中包含的一些元素，一些最能引人入彀、也能最快带来利润的办法。

2004年12月25日，北京晨报以《联众新游戏被疑涉嫌赌博》为题，报道了部分网友对联众网络游戏运营中"财富"问题的质疑（本刊2002年第03期就已经以《没有肉体的社会——从联众棋牌游戏说起》为题，报道了联众游戏中存在的类似问题）。随后，一些媒体纷纷以此为题进行了讨论。2004年12月29日，中央电视台经济频道《经济半小时》播

出了“网络游戏是否涉嫌赌博？”专题节目，把事件推向了高潮。网络游戏的赌博现象也第一次被正式提上了政府部门的议事日程。报道中两家游戏公司的产品成为众矢之的：光通的《传奇3》（包括《传奇3》与《传奇3G》）与联众的“财富值”游戏。我们来看看这两款游戏的具体“涉赌”经历：

《传奇3》“G”品20点活动 2004年12月1日中午12点，广州光通通信正式推出游戏《传奇3》中名为“G”品20点的抽奖活动。这个抽奖活动在一些网页上设立链接，进入网页会有一个“九宫游戏平台”，即可用来下注的9个格，以及“下注”和“开始”两个按键。玩家须用20个游戏点数下一次注。可以一注一注拍，一个格20点；也可以9个格一块拍，就是180点。然后随即开奖赠送礼物（游戏中的装备）。游戏点数是玩家用真实货币购买的，押点数就意味着押真实货币。在本次活动中，最少花10元钱就可以购买到200点的充值卡，每拍一次需要的20点就意味着现实中的1元钱，那180点就相当于9元钱。

很快此种营销做法就在业界引起极大反响。2004年12月10日，一篇名为《谈“G”品20点——透过现象看本质》的文章在网上被广泛转载。文中指出，20点点卡可以在游戏中玩3个多小时，折合约1元人民币。而在抽奖活动中这样轻轻一拍，3小时的乐趣就没了，光通就这样轻轻松松挣了1元钱。

联众“财富值”游戏 联众可以说是中国网络游戏的开创者，成立7年来联众在网友和业内的口碑一直不错，而此次让联众麻烦缠身的是3种正在销售的炫彩卡。购买这些炫彩卡，玩家可获得随卡附赠的“财富值”。财富值是联众设立的一种虚拟货币，玩家可以用它在游戏中购买负分清零、召唤千里眼、竞猜等特殊功能。但财富值同时还有一个特殊的功能，那就是可在联众的“财富值”游戏中被当作虚拟赌注，进行“游戏”。

以炫彩妙手卡为例，任何人支付68元人民币，都可以通过购买炫彩卡得到59 888点的财富值，在联众进行两种方式的虚拟“赌博”。一种是参与“碰运气”游戏，与联众自设的赌博机进行模拟赌博；另一种方式是与另外的玩家通过梭哈、锄大地等进行虚拟赌博（甚至还有“扎金花”）。无论玩家输赢，联众都会赚到玩家购买炫彩卡的68元，而游戏中任一得胜方都可通过“财神”将财富值兑换成现金（“财神”就是专门从事虚拟货币与真实货币转换的掮客）。

专家意见与法律依据

在中央电视台经济频道播出“网络游戏是否涉嫌赌博？”专题节目后，本刊记者特别采访了光通公司上海市场部负责人。这位负责人在采访中指出，光通公司自2004年12月1日推出“G”品20点抽奖活动以来，确实收到了不少玩家的反应。12月中旬，文化部方面曾经就此事询问光通公司，光通公司北京方面负责人马上做了书面汇报。这位负责人告诉我们，文化部市场司网络文化处经过调查认为，光通公司的“G”品20点抽奖活动强调“人人有奖”，属于促销行为，基本不存在“变相赌博”性质。为避免部分用户对此活动产生误解，光通公司已于12月下旬停止了此项活动。

如果这位负责人的解释属实，则在一定程度上说明了现今政府部门对此种事件的态度，也从侧面反映了此方面法律依据的不足。赌博是一种明显的违法行为，对于个人或企业的行为是否属于赌博的判定，似乎更应该由执法机关通过相应的法律法规来执行，但由于立法的滞后性，现在还很难对此种行为进行规范。2005年1月11日，公安部召开全国集中打击赌博违法犯罪活动专项行动电视电话会议，会议中强调：“网络赌博”已经成为中国赌博犯罪的最新特点，而相应的法律法规也正在制定当中。

其实，炒作虚拟财产来牟利的行为，远不止光通和联众两家。提起这事，他们都觉得自己很冤枉，因为游戏中交换的只是虚拟装备或游戏点数，且都是少数玩家个人所为，双方并没有通过公司网站的服务功能来做交易，因此他们无法控制，也很难管理。记者的一位朋友曾反问记者，如果联众的“炫彩卡”像其他公司的包月卡一样除了上网时间外再额外赠送“财富值”，那么还算赌博么？如果《传奇3》在包月卡中额外赠送“点数”，用这些点参加“G”品20点，算赌博还是让利？这究竟是玩家在进行点卡的赌博，还是厂商在利用法律的漏洞进行赌博？

这就又涉及到虚拟财产的归属权问题了。假如虚拟财产归厂商所有，那么厂商可以说所有行为都是让利，因为这部分价值是超出商品使用价值的额外价值；假如虚拟财产归玩家所有，那一切就很难说了。这些财产是运营商提供的商品还是服务？中国政法大学副教授于志刚曾撰文表示，虚拟财产既可从游戏开发商处直接购买，也可从虚拟的货币交易市场上获得，因而虚拟财产已经具有了一般商品的属性，其真实价值不言而喻。然而这背后却依然隐藏着一个难题：身份认证问题。即玩家能否被确认为消费者，如果确认为消费者，是否享有消费者的一系列权利。现在在网游用户管理方面，并没有实行实名制，并不能完全区分开帐号所有人、玩家和消费者之间的界限，也给财产判定造成一定困难。

中国人民公安大学治安系治安管理教研室主任王宏君对此事件发表了自己的看法：赌博在法律上的定义是“以盈利为目的，二人以上以共同认可的一种形式赌输赢，发生钱财所有权转移的一种行为”。现在网游只是利用了互联网技术，但赌博本身的特点它也具有，实质上就是一种赌博行为。我们现在应当密切关注3个方面。一是立法；一是行政管理，行政管理和技术管理怎么样监控；再有就是处罚，应该加大处罚力度，尤其是对法人的处罚力度，所谓法人就是针对运营者的。

根据联众游戏网站的报道，涉嫌“赌博”的两款游戏——碰运气和梭哈已经停止运营。每次最大转移财富值的数量已由原来的100万下调为10万，控制了财富流动的速度。《传奇3》的“G”品20点活动停止后，游戏的运营并没有受到影响。

大陆网络游戏开发团队系列之二十一

目标：卡马克

访北京紫虹尘暴科技有限公司

■本刊记者 Littlewing



紫虹尘暴CTO姚勇。

编者按：不知读者们是否注意到，本期我们悄悄地把标题中的“大陆网络游戏开发小组系列”改成了“大陆网络游戏开发团队系列”。两个字的改变，源于我们对国内游戏开发人员的组成和状态有了新的认识。经过去年一年的时间，我们看到越来越多的开发小组被有实力的研发和代理商收归旗下，团队的规模也迅速膨胀，和以前20人就算多的开发团队不可同日而语。我们认为用“团队”二字能准确地反映这个产业的新变化。当然，这不是说我们会放弃对“三人组”式小组的关注，因为他们也许就是下一个大规模团队的前身。

和1999年的其他大学毕业生一样，伴随姚勇完成学业的，不只是教科书和老师的点名，还有“涅磐”乐队和Quake Ⅱ。对他来说，约翰·卡马克比死去的科特·柯本更适合作为偶像。就在这一年夏天，姚勇走出了清华大学校门，带着他的美国产Gibson电吉他和做游戏的梦想——做一个最棒的3D引擎，和卡马克开发的一样酷。也许他没有想到，5年后，他会再次回到母校身边。现在，他和他的创作团队一起，在这栋名叫清华同方科技广场的大厦中，做一款叫作《放逐之魂》的游戏。

清华同方科技广场共有26层，四四方方，外墙是深蓝色的玻璃。它坐落在五道口，这里曾是大学生推崇的文化部落，语言学院来自各国的留学生与本地前卫青年携手并肩，穿梭于酒吧、书摊，还有买打口带、盗版游戏的小平房。现在平房早已变成停车场，公路两旁则是服饰店铺以咖啡厅，专为满足小资和伪小资“淘”的乐趣，事实上这些店卖的都是一路货色。见得最多的还有韩国餐厅，这让我想起了韩国电视剧里的台词：“美国有什么好？美国能喝到美味的泡菜汤么？”粗糙的东西往往被时尚的年轻人追捧——无论是韩国饮食还是韩国网游。清华同方科技广场这个庞然大物，就如同来自外太空一样，伫立在这里，与环境格格不入。

2004年7月，当《放逐之魂》有了可以对外公布的版本时，姚勇和他主持的H3D开发小组来到清华同方科技广场，正式组建了紫虹尘暴科技有限公司。紫虹尘暴的主创几乎都毕业于清华大学，他们在水木清华BBS的游戏设计者版块相识。紫虹尘暴汇集了游戏设计者版块的历届版主，所以采用紫色这个代表清华大学的颜色来作为公司的名字。说起“尘暴”的来历，姚勇笑道：“大家都很喜欢暴雪的游戏，也希望我们的公司能成为中国的暴雪，所以想起一个和暴雪一样有气魄的名字。‘尘暴’代表了我们的决心，当然，这也是北京的特色。”目前，紫虹尘暴负责开发的员工有43人，其中有20人负责程序，对技术如此重视的游戏小组，在国内并不多见。



从这里可以看出工作的艰苦。



美工MM在设计游戏角色。注意画面下方，看来灵感来自《龙与地下城怪物图鉴》。



游戏的原画设定。

从1999年组建H3D小组开始，姚勇的目标就是开发出国内最先进的引擎。可他们谁也没想到，引擎一做就是4年。直到2003年，H3D引擎技术基本成熟，他们才正式开始研发《放逐之魂》。姚勇这些年来所作的，就是集中精力优化引擎，让它更快，更稳定，能实现更多的功能。据他说，H3D已经是目前国内最出色的引擎，它拥有所有国外先进引擎的优点——比如《半条命2》引擎的图形特性和《天堂Ⅱ》引擎的大平台服务器支持能力。他希望H3D能做到Doom 3引擎的室内光影，或是Far Cry的户外效果。姚勇告诉记者，Doom 3的光影效果也并非十全十美，它的阴影轮廓线过于明显，H3D可以消除这种“硬边”，来实现更为自然的实时阴影。

既然引擎已经相当完善，那为什么《放逐之魂》的画面效果却与这些游戏存在差距呢？姚勇表示，虽然紫虹尘暴在引擎技术上接近国际顶尖水平，但在游戏开发经验、美工上与国外顶尖厂商仍存在着巨大的差距。要实现动人的视觉效果，光有技术还远远不够。紫虹尘暴也在这几年中致力于对游戏开发人才的培养。目前，紫虹尘暴是清华大学软件学院指定的实习单位，开发团队后备力量充足。

2000年《万王之王》的出现，让他们基本确定了游戏的开发方向——魔幻型的网络游戏。姚勇希望游戏能够在韩国网游的易上手和欧美网游的纵深度之间取得一个平衡点，游戏将以任务为主，用任务树的形式带动玩家深入。“硬直”这个词对年轻的网游玩家或许有些陌生，但对格斗游戏的玩家来说却是再熟悉不过了。“硬直”即角色出招收招的时间，或是角色被击中时，需要恢复正常状态的时间，说白了就是打架时对方的破绽。《放逐之魂》的战斗采用了“硬直格斗系统”，可以让玩家在战斗中实现连续技。同时游戏在战斗时也使用了一些电影的镜头控制和剪辑手法，让格斗的感觉更爽快和投入。《放逐之魂》的装备和魔法，还采用了万智牌集换方式加以组合。这些特色确实都是市面上的网游所没有的，至于这些效果能不能如姚勇所说的一样实现，就只有等《放逐之魂》寒假公测时，由玩家自己去体验了。

《放逐之魂》的开发接近尾声，谈起4年多来的开发历程，姚勇感触良多，“国内缺乏顶尖人才，需要花大量的时间去培养。”姚勇说，“经验的缺乏也让我们走了不少弯路。”最终，紫虹尘暴将发展方向定在了技术上。工作室创立之初，内部分为两派。一派是暴雪游戏的忠实拥护者，认为游戏性是根本，一切都要为游戏性服务；另一派是“技术派”，奉行卡马克“技术带动游戏”的观念，游戏出色要靠技术领先。在开发过程中，他们最终统一了意见：技术是游戏的根本，游戏性是在技术的基础上实现的。姚勇给记者举了个例子：Doom 3的画面效果足以藐视一切同类，而《魔兽世界》许多场景近看就是一张大的贴图，难道这就能说《魔兽世界》的技术比Doom 3差么？《魔兽世界》为了给玩家更逼真的体验，建立了一个完整的无缝世界，这就是技术最完美的体现。



在工作闲暇，姚勇总会拿起他的Gibson自娱自乐一把。

卡马克说过：“在信息时代，客观障碍已经不复存在，所有的障碍都是主观上的。”对他来说，如果你想动手开发什么全新的技术，你不需要几百万美元的资金，只需要在冰箱里放满比萨和可乐，再有一台便宜的计算机，和为之献身的决心——“我们在地板上睡过，我们从河水中趟过。”卡马克已经趟过了这条河，让id按照他的想法精密运转，而姚勇和紫虹尘暴还在路上，向着技术极限的目标艰难跋涉。

团队	北京紫虹尘暴
产品	《放逐之魂》
产品技术优势（特色）	自主开发的3D游戏引擎
负责人	姚勇
E-mail	biz@6six.com.cn



游戏执行画面，华丽的法术。



游戏场景图，可见引擎的效果非凡。



《轩辕II——飞天历险》全解码（上篇）

■北京 爱吃的猫


游戏画面风格与前作有很大的不同，更为清新明亮。

在2004年第二届ChinaJoy大展上，网星展出了其开发中的MMORPG游戏《轩辕II——飞天历险》（以下简称为《轩辕II》），这也是自2002年发布《轩辕剑网络版》以来，《轩辕剑》系列网络游戏第一次高调出现在众多玩家面前。网星展台前的Cosplay表演表现出了《轩辕II》中人物卡通、可爱的风格，似乎一切都告诉我们，《轩辕II》和其前作会有不小的差别。那这些相对前作的变与不变都体现在哪里呢？且听笔者一一道来。

■类型：在线角色扮演
■上市日期：未定
■推荐度：★★★★
■制作：软星科技（北京）有限公司
■运营：网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司

延续传统的世界观·壶中世界与镜中世界

从单机版开始，《轩辕剑》系列一直都是围绕着上古十大神器——钟、剑、斧、壶、塔、琴、鼎、印、镜、石——展开的。《轩辕剑网络版》的世界是女娲身边“九藜壶”中的世界，这个世界由壶中仙创造，是一个平衡和谐的理想世界。但壶中仙仍不忘情于女娲所创造的神州大地，于是他化身成人希望将神州改造成新的理想国。可惜他激进的想法为世间凡人所不容，轩辕剑的历代继承者一再阻止着他的努力。与轩辕剑交手后元气大伤的壶中仙，暂时回到壶中世界去休养，但是壶中世界却在他离开后风云突变，于是壶中仙邀请玩家进入这个世界协助恢复往日的和平。

《轩辕II》的世界则是一个镜中世界，它架构在十大神器之中的“昆仑镜”之上。“昆仑镜”的存在，是为了记忆天下万物，并将万物映射在镜中另一个现实世界里。昆仑镜的世界被镜王管理着，然而不知从何时开始，镜中世界已经无法完全映射现实，失去了它的大部分功能，许多镜王莫名其妙地失去踪影。究其原因，是因为现实人类世界里制造出了“妄想”，它被映射到昆仑镜中后会变成生命，打破了这原本只有记忆的祥和世界的平静。于是镜王们开始召唤人类世界的勇者们来压制镜中的魔物，作为玩家的你，就是无数勇者中的一员。

DOMO小组此次对镜中世界的塑造可谓大胆前卫，游戏里面可能会有现代的高楼大厦与传统的亭台楼阁同时出现的奇异景象。《轩辕剑》历代的游戏背景，如《轩辕剑三——云和山的彼端》中的威尼斯、《轩辕剑三外传——天之痕》中设定的春秋战国时代，以及这些作品中的主角都可能会出现在游戏中。开发人员希望通过各具特色的城市和时空背景营造出昆仑镜中的空间差异感。

创新的图形技术·卡通渲染的游戏世界

说到游戏氛围的营造，也许大家都还记得《轩辕剑》系列所开创的独


防风氏之坟和水神庙的原画图看上去仍承袭了系列的一贯风格。


个性化的装束可以让你显得很酷。

特的水墨画风。不过当游戏进入3D时代后，水墨风格的表现一直是困扰开发人员的问题。因为《轩辕剑四》的全3D表现没能得到玩家的完全认可，因此到制作《轩辕剑网络版》时3D引擎虽然得到改良，但在今天看来也有一些不完美。不过也许谁也没有想到，《轩辕Ⅱ》使用的是和整个系列没有任何关系的全新引擎RenderWare。

RenderWare是一款著名的3D卡通渲染引擎，据称这款引擎目前已经授权超过500款以上的游戏。包括Sony、EA等知名公司都曾采用过这套3D引擎制作游戏（如赛车游戏《横冲直撞3》等）。RenderWare引擎支持DirectX 9.0的各种特效，理论上有一块支持DirectX 9.0的显卡就可以看到更好的画面。在整体风格上，卡通贴图表现出了独特的效果。

从我们看到的游戏开发画面来看，在使用了新引擎后，游戏和《轩辕剑》系列以及《轩辕剑网络版》那种着重要表现的水墨风格还是有一定的差别。《轩辕剑网络版》继承了《轩辕剑四》的引擎，产品包装也以水墨画风为主。而《轩辕Ⅱ》比较重视的是明快的卡通风格，RenderWare引擎的应用和这种风格的变化是相符的，RenderWare的卡通渲染效果让游戏的画面看起来很像最近在韩国人气颇高的游戏《洛奇》。不知道换引擎带来的改变玩家们是不是可以接受呢？

《轩辕Ⅱ》的另一个改变是游戏中的人物造型更贴近真实比例。在《轩辕剑网络版》中玩家只有6种脸型和3种体形可以选择，这样就使得游戏中有了太多的“多胞胎”，以至于自己有时都不认识究竟哪个是自己。《轩辕Ⅱ》在人物造型上就有了更多的选择，发型、发色、脸型、肤色都可以自由选择，并且还能自己调整高矮胖瘦，甚至连男性的胸肌、女性的三围都可以根据人物属性来调整，这样呈现在我们眼前的就不只是单调的面孔和毫无变化的身材了。比如，在《轩辕Ⅱ》中的修罗男不再是单纯的丑陋与笨拙，而是具有男子气概的强壮，给人一种可以依靠、可以信赖的感觉；而仙人也不再是僵尸一样的呆滞表情及惨白的脸色，一笑一颦都有了生气。


战斗画面。

人际关系系统·更加人性化的人际链



我们都知道，当初《轩辕剑网络版》给自己起的英文名字叫作“Chain of Life”，也就是“人际链”的意思。这反映了DOMO给游戏设定的独特世界观，也是游戏的精髓所在。在游戏中，玩家之间可以通过赠送礼物的方式建立彼此间的关系，人际关系有亲人、师父、徒弟、朋友和情侣5类。建立了关系的玩家可以使出本关系所特有的合击技，并且随着关系的加深，合击技的等级和威力也会随之增强。实际上就是说面对敌人时，你的人际关系网有多深，就可能决定着角色的生死存亡。

与一代的设定类似，在《轩辕Ⅱ》之中，玩家所扮演的角色之间总共可以发展出亲人、师父、徒弟、爱侣和朋友5种人际关系。但是由于《轩辕Ⅱ》的主题是宿命与创造，为了符合这个主题，除了上述可自创的人际关系外，系统还会在每个玩家创造人物时预设一些宿命中的人物，作为玩家的宿命人际关系。宿命人物只和玩家的角色一人有关。打个比方，也许别人跟某人物可以成为好朋友，但作为玩家的宿命人物，他可能就是你的死对头！宿命人际关系有宿亲、宿敌和真爱3种。其中宿亲是指在前世或是另一个世界同玩家有着血缘关系的人，即与玩家最亲近的人；宿敌不是指玩家的死对头，而是指那些亦敌亦友的角色，他们是玩家在成长之路上的好对手；而真爱则是指双方有缘有分，不论从各种“算命批字”来看都是天造地设的一对。为了鼓励玩家与其他玩家互动（比如寻找自己的真爱），这种宿命关系是与生俱来、无法自行删除的。

《轩辕Ⅱ》还改善了前作的结婚系统。首先，以前玩家不但可以有很多个老婆或是老公，而且还可以同性之间结婚，这在《轩辕Ⅱ》里是绝对禁止的。另外，《轩辕Ⅱ》结婚系统给人的印象是手续多多。游戏里有感情值的设定，双方必须达到一定的感情值才能去结婚。结婚是人生大事，不能仅仅通过一个同心结就万事大吉，而是要遵循古礼，订婚、发喜贴、办喜事等项目一一不可少。玩家甚至可以在游戏中设立自己的爱巢，并充分发挥自己的装修才能将屋子打扮得美轮美奂。而且有趣的是，房间的内部装修是玩家装备的一种，会影响到玩家的战斗力。当然，如果你遇到了宿命的恋人就不用像上面那么麻烦了，抓紧时机一起步入婚姻的殿堂吧。


结婚系统有了变化，情侣们要参详仔细哦。



《劲乐团》尽情挥洒你的音乐之声

■北京 小杰

■类型：在线音乐演奏
■上市日期：2005年第一季度
■推荐度：★★★★
■制作：O2 Media
■运营：久游网

《劲乐团》是一款以音乐为主题的网络游戏，在这个由吉他、贝斯、鼓和电子琴4种乐器组合而成的音乐世界中，玩家可以与身边的朋友组队，共同演奏动听的歌曲。

虽然游戏的主题是音乐，但制作小组并没有忽略剧情的渲染。《劲乐团》拥有一个科幻气息浓厚的背景剧情：离地球约3000光年的星域中有个名为巫勒的小银河，它由10个行星所组成。有一天行星中发现一种陌生生物，它们看起来娇小可爱，对人没有任何敌意，人们开始把它们当成宠物豢养。因为它们总是发出“噢”的哭声，人们便给它们取名为“欧姆”。可是，当人们真的对欧姆毫无戒备的时候，它们向人类发射了震动波，让人类患上了严重的忧郁症。不过，欧姆的弱点就是害怕在音乐合奏演出时所产生的未知元素——Jam，于是人们开始组成各式各样的乐团，积极准备战斗……

别看说得这么可怕，其实玩家可以把它想象成一款纯粹的跳舞机游戏，一边欣赏音乐，一边尽情享受游戏的乐趣。游戏兼顾了各种类型的音乐：流行乐、古典乐、摇滚乐……应有尽有。由技艺精湛的音乐制作室精心打造的曲目将让玩家耳目一新。例如著名制作人nao.paradigm的曲目旋律奔放、节奏狂热，难度当然也不在话下，对于玩家来说可是不小的挑战。除了在单人模式中领略新奇刺激的音乐体验，玩家还可以利用对战模式与劲乐高手们一较高下，组队模式则可以让玩家与朋友们打造一支乐队，利用手中的乐器来与其它乐队进行一场音乐大战。享受、竞争、合作，不同模式将赋予玩家不同的游戏体验。

游戏的画面鲜艳、明丽，丰富的场景、道具和特效也将为玩家的音乐表演搭建华丽的舞台。游戏的曲目选择画面设计得十分精致，演奏中屏幕上会呈现出五彩斑斓的特效。在演奏过程中，玩家也可以根据个人的喜好，选择不同的背景画面：时而是宽阔无垠的蓝天雪地，时而是金碧辉煌的欧洲建筑，时而是霓虹闪烁的绚丽舞台……玩家还可以用上百种道具来装饰自己的3D人物模型，例如各式各样的服装、鞋帽、首饰和发型等等。

既然是款音乐游戏，就不能不说说游戏中的乐器。在文章的一开始笔者曾提到，游戏中包括吉他、贝斯、鼓和电子琴这四大类乐器。每类乐器又分为3种，不同星球上的乐器在外观和性能上都有很明显的差别。例如水之星的“水城细胞”吉他据说在演奏时会出现彩虹，艺术之星的“微光贝斯”在黑暗之中能散发出隐约可见的光芒，O2星球的“双键61琴”光看名字就知道是属于专业人士的“玩具”，哲学之星的“水晶之鼓”能演奏出极其清脆的声音，破坏之星的“黑暗蝙蝠”电子琴高音调的音效在同类中无“琴”能及。要想将每样乐器都耍得得心应手，玩家不下苦功夫可不行哦。

在《劲乐团》中，玩家不会看到任何的腥风血雨，等待玩家的将是一个缤纷多彩的音乐梦幻世界。时尚的你，怎么会错过这款休闲而又前卫的绿色游戏呢？


选择星球和演奏的房间。


曲目选择。这首《圣诞节的记忆》怎么样？


背景可随意更换，冰天雪地也疯狂。



《仙境传说——缤纷洛阳城》全新的RO体验

■北京 黑石头

《仙境传说》以其Q版的造型、卡通风格画面和轻松的游戏风格而广受网游玩家，尤其是女性玩家的热爱。但一直以来，《仙境传说》的世界中没有真正的本土特色，都带有浓郁的西方风格，对中国玩家来说，这种设计可不怎么贴心。不过如今新的8.5版可以满足玩家畅游东方世界的心愿了。新版本中加入了众多新地图、新物品和新任务。怎么样，还不来跟我一起去看看？


洛阳城俯瞰图，可以看到建筑风格古色古香。

全新地图

继乌龟岛、昆仑和樱花城之后，《仙境传说》的世界中又迎来了新的城市，那就是洛阳城。洛阳城带来的不仅是画面上的改变，同时也带来了一个全新的武侠世界。根据游戏的设定，洛阳城会部分影响到游戏内所存在的职业。依照武侠时代的设定，洛阳城有很多门派存在，这里不仅有诸如少林、峨嵋、昆仑等等大家耳熟能详的武林门派，更有以用毒和暗器闻名于世的四川唐门。没错，联系到众所周知的刺客技能——“毒”，可以想象，新版本中的唐门多半会成为众多刺客真正踏上修罗之道的一扇大门。

除了最吸引眼球的洛阳城，另一处新地图的针对性就强多了。在特力斯坦三世的证婚宣言之后，卢恩米德加兹王国兴起了结婚风。新婚夫妇梦想着与另一半进行两人旅行，而为了满足情侣的期望，《仙境传说》中加入了蜜月旅行胜地——爪哇咿。爪哇咿岛位于远离大陆的群岛中，是一座原本无人居住的天然珊瑚岛。这里有两人秘密约会的主题房间，有王国唯一非法卖酒的秘密酒店，甚至还有专门为了情侣拍照而花费1亿巨资建造的爱心岛。

全新任务

一直以轻松愉快为基调的《仙境传说》终于也要加入一些刺激的元素了，新版本中加入的竞技场任务就是其中的代表。竞技场任务分为两种，分别是限定单人在4分钟内通过竞技场的“个人挑战模式”和以5人组成一支小队在限定的5分钟内通过竞技场的“组队挑战模式”。当然，竞技场中会有各种魔物阻挡玩家的脚步。成功战胜魔物通过竞技场的人会获得一定的竞技场点数。这些点数可以用来购买各种物品，进行角色拍照等等，有多种用途。

不喜欢在竞技场中进行杀戮的玩家同样可以在新版本中找到适合他们的任务，新加入的4级武器任务和神器任务都会为成功者带来丰厚的回报。4级武器任务不仅需要收集大量的宝石，还要回答制作武器的NPC提出的关于魔物的问题，或跟他们进行猜拳游戏。提出的问题是随机决定的，所以无论多么熟悉《仙境传说》都有可能答错哦。至于猜拳就更要看运气了，还好只要三局两胜就行。不过就算最终考验失败了，以后也可以再次重新挑战。


轻松怡然的蜜月岛。


勇闯竞技场。

全新装备

最喜欢打扮的玩家这次有得追求了。最新版的《仙境传说》中终于加入了传说中只有GM才能使用的四大神器，如今这些梦幻装备终于决定对普通玩家开放了！四大神器分别是女神菲利亚佩戴的女神项链、雷神托尔专用的雷神腰带、以奥丁的坐骑——神马史雷普尼尔命名的史雷普尼尔之靴，以及在动漫中屡屡亮相的传说中最强武器——雷神之锤。不过既然是神器，入手条件当然极为苛刻，需要玩家跑遍整个大陆，完成特定NPC交付的收集任务。完成任务后可以获得制作神器的卡片，并揭开4件神器的封印，从而学得制作神器的方法，而且只有在完全揭开封印后才能开始制作神器。当然，神器的强大力量绝对会让你感觉自己的辛苦物有所值。P



《剑侠情缘网络版——山河社稷》在游戏中体验爱国乐趣

■北京 北飘的云


新版本中增加的地图之一。

在现今的和平年代，如果能让年轻人在游戏的同时去体会侠义精神和爱国主义精神是一件两全其美的事。目前，许多国产游戏里出现了杀匈奴、杀金兵、杀倭寇，甚至杀纳粹的任务设计，而《剑侠情缘网络版》（以下简称为《剑网》）则是其中最早宣扬爱国主义精神的网络游戏之一。被莫须有罪名陷害的民族英雄岳飞虽然已经故去千年，但仍是中国百姓心中最大的痛。西子湖畔的岳王庙，千百年来久盛不衰，无数后人在这里驻足凭吊。《剑网》运营2年来，一直深受玩家爱戴，就与其反映那段历史的游戏背景和内涵有很大的关联。最近，《剑网》运营团队经过一年多策划，把老版本中的宋金战役提炼升华，去其糟粕，开发出了第二版资料片——《山河社稷》。

我们都知道，在老版本中战争的条件限制比较多，由于玩家的等级悬殊过大，中级玩家尚不能在战争中发挥太大作用，低级玩家就更无缘领略战争的乐趣了。而且战争的奖励也相当单调，可以说战争已经快被人们淡忘了。这次的新版本中增加了7个新地图、新的Boss和装备，并且开辟了初级、中级、高级这样不同档次的战场，使宋金的战斗更合理、平衡，可以让新玩家稍微努力一下就可以加入战争。当然战争也同时照顾到所有玩家的参与，以前迟到的玩家就不能够参加战斗了，现在取消了这个限制，并且有特殊道具可使玩家免于车马劳顿，方便迅速地到达战场。

为了强化战争的乐趣，在新版本战场中加了很多特色设定。针对玩家个人的小设定是"一键获得即时战报"，即得知目前自己杀玩家、杀NPC、连斩、单挑、珍宝获得、夺旗、发掘等项目的数据统计，还可以得知目前战役中排名前10位的玩家。大的设定方面，现在不仅可以斩杀敌方主帅，而且还提供了妙趣横生的夺旗、过五关斩六将的寻宝、武将发掘等多种模式规则。新的宋金战役将以前单独的宋金大战有机地联系起来，每场战斗的结果将会决定下一个战役的地图、规则和难度。

战役还引入了积分制。无论是杀死NPC还是玩家，甚至捡到物品都会得到相应的积分。玩家获得的积分不仅取决于自己在战场中的功绩，还取决于战友的表现和双方的人数。积分可以用来购买宋金道具、宝物、经验值、召唤本方士兵的号角、可以增加附近己方玩家的生命上限和全抗的战鼓以及增加己方玩家跑速及攻速的令牌等。在一定时间内提升不同的攻防属性，比原有的PK丸所起的功效要更为突出。每个人获得的积分多少还有个重要制约因素：由于以前的所有战争中，人数占优一方在战场上会有一定的优势，于是新版本设置为人数多的一方获得的积分会按比例减少。这样细致体贴的设计，在技术处理上难度不小。


襄阳保卫战就要开始了，交纳3000两军资就可以报名上阵。

新版增加评价系统将让喜欢另类打扮的玩家欢呼雀跃。评价系统使积分制更好地体现出了它的作用。评价居前10名者将拥有特殊的人物造型，在拥有绚丽外观效果的同时还拥有实用的特殊能力，比如全抗提升、幸运提升、经验提升等综合能力。

以前的游戏中一般都是用宝石提升装备的等级和属性，早就让玩家厌倦了。那么就让大家开始厌倦的装备贬值去吧，新版中用紫色装备可以合成出更适应自己的装备来。最后，《山河社稷》新版还增加了突发事件任务和自由选择奖励的设计。如今，打宝地图众多，战斗过后，是需要冒险的经验值还是需要紫色装备，玩家可以自己做主了。


在战场上浴血奋战。



《幸福花园Online》法师新手指南

■上海 Billys

《幸福花园Online》中共有3种法系职业，分别是精灵魔导师、守护魔导师以及黑印魔导师。这3类法师使用方法各有不同，在战场上发挥的作用也是各异。笔者对这 3 种法师的使用有些初步的感受，在此与各位读者分享。

精灵魔导师

由于拥有极高的攻击力和最低的防御力，精灵魔导师的主要战斗方式是远距离直接进攻。游戏开始阶段，精灵魔导师的攻击手段是火球，配合基本技"实念"，初期基本上不会有怪物能对玩家造成威胁。五六级后敌人实力略强，消灭一个敌人通常也只需要两记火球。火球之外，风刀可以造成三连击，攻击力不错，主要可用于越级打怪。投掷式的水球也是精灵魔导师的必然选择，后期配合冰箭，更可冰封敌人（对处于湿状态的敌人使用冰法术）。泥手可把敌人定住，可以在关键时刻解围，不过缺乏伤害力。至于真空爆及爆弹，虽然威力强大，但需要的 AP 太高，射程也太近，只能用来 PK。

精灵魔导师的操作在3种法师中是最简单的。由于他的攻击基本没有死角，只要能闪过敌人的正面攻击，就可以继续对敌人造成伤害。精灵魔导师战斗时的走位方法通常是：远距离对敌人使用火球，敌人吃完第一记火球冲过来时，采用横移回避。初期的大部分敌人只会直线冲过来，只要横移转身就能以实念攻击一击解决对方。精灵魔导师最大的敌人是能够远程攻击的敌人。一只同级别的远程攻击怪就足以令精灵魔导师手忙脚乱。此外，精灵的直线及范围性魔法可以误伤队友，因此组队时一定要注意控制攻击路线和伤害范围。

守护魔导师

顾名思义，守护魔导师的存在意义在于守护他人。相对于大多数具有强大攻击力的职业，选择守护魔导师的人通常较少，但这也使得守护魔导师特别受欢迎，毕竟人人都希望在战斗时能有人帮他们补血。单练时，守护魔导师只能边为自己补血边攻击，主要依靠圣十字攻击，练级速度很慢。因此守护魔导师主要依靠组队练级。组队时守护魔导师基本上不需出手攻击，只需留守后方，等有人生命值不足时再上前为其补血。在战况绝对安全时，守护也可以上前担任卡怪和辅助攻击的工作。

操作上，守护魔导师的控制也十分简单，只要时刻注意队友的生命值和自己与怪物之间的距离即可。如果队伍在越级打怪，守护魔导师还应该适时提醒。守护魔导师的主要敌人是偷袭怪物。由于守护魔导师往往距离队员有一定距离，一旦在战斗中受到怪物突袭，很容易打断治疗守护的工作，从而打乱整个队伍的战斗节奏。因此守护魔导师也应该在关心队友生命值的同时注意周围敌人的动向。


技能的学习。

黑印魔导师

黑印魔导师的使用难度最高，但变化也最多。有别于其它职业，黑印的攻击并非直接攻击敌人，而是设下叫作"黑印"的陷阱。敌人接近或是踏上陷阱就会触发其中的法术。黑印陷阱的种类作用各有不同，有具有极高攻击力的，有给敌人造成各种异常状态的，也有弹飞敌人的。正因为光是熟悉种类众多的黑印就需要许多时间，黑印法师才被称为高手职业。不过一个出色的黑印魔导师不但可以轻松越级打怪，更可在资源战中玩弄对手于股掌之中。

使用黑印魔导师的关键在于不能随意放下黑印，而是要有目的地设下陷阱，然后利用卡位之类的手段迫使敌人踩上陷阱。此外，黑印魔导师还能在战场上放下多个陷阱，利用弹簧之类的陷阱，黑印魔导师可以制造连续攻击，在PK时这可是致命的杀招。要发挥黑印陷阱的威力，黑印魔导师必须对敌人的行动模式有深刻了解。一旦遇到突袭，恐怕逃跑就是唯一的选择了。


精灵魔导师的火球攻击。

网游背后的故事·虚拟富豪

《梦幻西游》“战线联盟”帮主宋挺



姓名：宋挺　网名：幻雪（化名）
年龄：23　籍贯：甘肃省兰州市
某建筑公司职员。虚拟财富粗略估计有6亿梦幻币，折合人民币5000～6000元。

■本刊记者 小虾

面对宋挺，你只能说他回答记者的第一个问题就有些语出惊人。当记者希望他提供他在游戏内的资料时，宋挺本能地予以回绝，并且抱怨说：“老大，你搞这个不是找人来盗号么？你是不知道啊，我们这个服的高手都叫盗得七七八八的！”在宋挺之前，记者也真的没有接触过来自西北的玩家，想不到宋挺说起话来如此直率和豪爽。于是记者尊重他个人的意愿，给他游戏内的名号作了点“技术处理”。

现实中，宋挺供职于甘肃兰州的一家建筑公司，负责投标，工作时间相对比较自由。但是宋挺自己说，他更喜欢自由职业，喜欢那种无拘无束的感觉。因此酷爱游戏的他，能整天泡在《梦幻西游》里，并且渐渐成为西北区的高手之一也就不令人奇怪了。不过在“梦幻”里一览众山小之前，他的网游经历是从《石器时代》开始的。“那是有一次和几个朋友一起去网吧玩通宵。很有意思，在那之前我们都没有玩过网络游戏，只有其中一个朋友说，刚出了个新的网络游戏叫《石器时代》，问我们玩不玩，我们当时一个个都在打《星际争霸》，没人理他。最后他睡着了，我就用他的号上去玩了会，被当时那种远古的游戏环境、独特的2D画风、特殊的宠物设定以及自由加点的游戏概念深深吸引了。”在“石器”里宋挺是7个家族的总族长，后来因为工作比较忙就没有再玩。到2003年底，《梦幻西游》开始公测，宋挺的朋友都去玩“梦幻”了，他也被朋友们带进了“梦幻”的世界里。“我觉得‘梦幻’和‘石器’有点相似，画面也是2D的，十分细腻，Q版的造型和各种宠物的样子我都很喜欢。过了半年，兰州这里开了新区崆峒山，我就转来了这个区。”

在宋挺看来，他令人羡慕的虚拟财富并不是多大的成就。“其实‘梦幻’很简单，就是从最基本的跑镖等脏活累活开始，再就是有足够时间呆在游戏里。刚开始冲的时候24小时不下线的，只要有耐心就可以了。”“那后来怎么当上帮主的呢？”记者忍不住问。“建帮时钱都是我出的，我不当谁当？”宋挺的直率再一次出人意料。“‘梦幻’里有卖卡的地方，当时一张卡卖20W，建帮要400W呢。”宋挺说起来有点心疼。不过帮会的建立为他和朋友提供了一个新的舞台，现在宋挺的“战线联盟”大约有130人，在人数上算不上西北区服务器的第一。“但是论实力我们绝对是第一的。”虽然宋挺喜欢淡化他在“梦幻”里的角色，但是说起自己的帮会他还是掩饰不住自己油然而生的自豪。“‘梦幻’里每个星期都有帮战，最近几个星期我们都是全胜。”


我就是这么自信。

宋挺认为“梦幻”这个游戏很特别，非常讲究团队和配合，“不是你一个人高就无敌的”，这是他认为游戏的乐趣所在。不过当上帮主也有烦恼的一面。“这个游戏玩到最后好累，好花钱啊！所以没办法，有时候上来就给别人帮忙，游戏里也很现实，你帮别人别人才会支持你。所以有时候也想去当个帮众。”宋挺感慨地说。他现在已经任命了副帮主、左右护法和4长老管理帮中事务，护法主要对外，长老则主要处理“人民内部矛盾”，这样就可以给他减轻负担。不过很多大事还是需要他去操心。“最近几个高手想卖号，帮会的实力短期内肯定会有所下降，所以我还要努力让‘战线联盟’重新成为西北服第一大帮。”“至于我个人，我会继续玩‘梦幻’的，很多老区的人都练到满级了，很佩服他们的毅力。”宋挺最后这样展望帮会和他自己的未来。



人族内战的未来主流——血精灵之力量

WAR3发展到现在，主流战术已经被不断地完善。非主流的战术也许能够取得一时的胜利，但很快就会被同时期更加通用的战术压过。尤其是同族大战，几乎没有什么投机取巧可言，双方的单位和英雄选择都完全一样。今天我要说的是人族内战，在切入正题之前，我们不妨先来回忆一下人族内战的要素。

■SoZ电子竞技俱乐部

人族内战全面回顾

首先我们要把Lost Temple去除。这个地图上所有的人族都将采取双基地的战术，也许成败会在游戏的初期产生，但更多旗鼓相当的人族选手都会力拼到形势相当复杂的后期，用经典3英雄和大量3级单位决定胜负，也许游戏最终会演变成为狮鹫+直升飞机+坦克的满人口会战。

在其他的地图上，人族内战很明显可以归纳成3种：骑士VS骑士、破法VS破法、破法VS骑士。在骑士VS骑士中，双方都会连升3级本部，用少量步兵过渡，甚至先升级3级本部再造单神秘圣地。最后的骑士对战将取决于人口数量，山丘之王和圣骑士的级别。在破法VS破法中，2级基地之后两个人族都会放下双神秘圣地，在中期开发分矿并用大量的破法者一决雌雄。破法VS骑士比较难以界定。不过生产破法者一方明显将利用第一次冲上50人口的优势时期开发分矿，并力图把要生产骑士的一方压制在基地之中，再凭借外围的经济优势取胜。

那么，以上3种情况中已经出现了两个兵种选择——骑士和破法者，哪一个才是更优秀的呢？我们先从人口和时间上来看看。一般来说，人族的2级基地在第一天的半夜完成，而3级基地的完成要等到天亮或者更晚。在这之前，预备造骑士的一方大概只有40个人口，而如果是双圣地爆破法的话，在同样的时间，甚至更早就有50人口了。显而易见，生产破法者的人族将在外围拥有更大的优势。而且也许在骑士刚刚产生，还没有达到理想数量（3个以上）的时候，破法大军就会来进行压制了。如果再算上爆破法的对手在某处有可能建造分矿的话，只要对手操作合理，是完全可以把骑士一方耗死的。

从英雄方面来看，曾经有一段时间里爆破法的人族都选择NAGA作为第二英雄，不过到1.17时，NAGA的移动速度从快速降到中速，追杀步兵的效果已经大不如前。而生产骑士的一方必须召唤山丘之王。注意，是必须！因为没有围杀和民兵辅助的话，对手前来压制的部队是不会轻易退却的。但是两个人族建造顺序相同，酒馆里购买的英雄总要比自己召唤的山丘之王早1分钟左右，这一点没有任何办法弥补。通过以上两点，我们大体可以看出，选择破法者和在酒馆中购买英雄的人族将得到更大的优势。这同时也意味着：INSOMNIA等人的骑士时代结束了。在接下来的TFT中，人族内战将以破法做盾，开始新的篇章。而最近几乎所有的国内和韩国人族高手在内战中都使用破法，也从另一个方面证明了这一点。

酒馆里的英雄没什么好说，NAGA由于移动速度降低已经没什么实用性了，取而代之的则是火焰领主。能够使出分裂技能的召唤兽可以瞬间加强己方阵容，并在中期压制中让对手感到不知所措。在人族的神秘圣地刚刚完成，还没有能力驱散召唤生物的时候，火焰领主可以在压制中取得不小的便宜。最近也有不少韩国人族高手都拿火焰领主作为内战时候的次发英雄，争取在野战和压制中都得到一些优势。但是火焰领主也有他的不足，在下边的部分中，我将阐述火焰领主的缺陷，并介绍人族内战最稳妥也最有成长性的战术——大法师+血法师+破法，这组合必将成为人族未来内战的主流。

次发血法师的战术分析

开局： 这里我们先要确定一件事情——人族的首发是大法师，这是目前不能改变的事实。我们要做的是跟往常的人族一样，在游戏开始依次放下祭坛、兵营、房子。当然，一个良好的基地布局是必要的，只留一个出口的基地是必须的。圣塔也要造一个，不过可以不像在VS ORC时那样，在升级基地之前就造好（**图1**），因为对手的人族不会开局就冲过来骚扰你，你可以在基地开始升级之后再找一个好位置造圣塔。当你的大法师达到2级后，你可以寻找你的对手了，他也一定在做同样的事情。这时候会进入到一个无聊的阶段——步兵的追逐游戏。



图1

由于除了大法师以外，人族在初期并没有任何单位能够追上濒死的步兵，所以你尽可以考虑在步兵的HP很少（100左右）时再让他们脱离战

场。也许你的敌人会到你基地去，想顶住圣塔杀死一些你的农民，这时候你有两个选择：当你离自己基地比较远，而又不想回城时，可以考虑让农民变成民兵逃跑而不是跟步兵和闪电盾硬拼；当你离自己的基地比较近的时候，要毫不犹豫地动用民兵配合自己的步兵来击退对手（**图2**）。


图2

也许在人族内战的初期就有一种物品能够决定胜负，那就是闪电盾。你的对手肯定不会用闪电盾来跟你打野战，而是要进攻你的基地。在这个时候，轻率地爆农民也许会损失大部分采木头的农民，而最稳妥的方法就是上边提到过的爆农民逃跑。虽然那样也损失了一些采矿的时间，但总比全军覆没来得强一些，当然你也可以采用围杀对手大法师的方法来逼迫敌人回城。在大法师升级到2级并开战的时候，你就要开始建造商店了，商店最好能够放在基地的内部。

开局的作战目标：这个时期的目标只有一个，就是大法师顺利升级到2级。因为2级以后不是你去找对手麻烦就是对手找你麻烦，你可以不必担心敌人会突然搞出什么3级大法师。

中局：你要时刻注意屏幕上方的时刻表。在夜半的时候，双方的2级基地都会完成，不管敌人的第二英雄是什么，你只要在你的基地完成同时选择血法师就OK了。像前边我们提到过的一样，在酒馆中购买的英雄只有可能是火焰领主。这样，也许火焰领主已经到达战场，血法师还没有生产出来（**图3**）。这也许会让你面对此时有些困难的局面。不过不要紧，这里有一个简单的方法来稍微抵消一下这个差距：当基地临近升级完成的时候，向对手基地进发并试图攻击他的外围建筑物。


图3

这样做的好处有2个。一是可以看对手是不是在祭坛里召唤第二英雄（山丘之王或者血法师）和升级3级本部，同时也能逼迫对手回基地附近战斗。下一步只要你且战且退，相信当你退回基地的时候，血法师就可以加入队伍了。第二个好处是可以延缓对手神秘圣地的建造，我相信没有人在自己基地有敌方部队存在的情况下还要把农民拉出去建造新建筑。

在召唤血法师的同时，你基地的农民要开始忙碌了。为了能够在战术完全相同的同族内战中取得一点点优势，请不要吝惜你的金钱和木头，用双农民快速建造法同时放下2个神秘圣地（**图4**），因为战斗很快就会变得难分难解，早一点出现牧师能够让你更加轻松一点。


图4

当第二英雄产生，神秘圣地正在建造的时候，你要开始作一次扩张了（**图5**）。请放心，对手此时的兵力不足以踏平你的扩张点。你只要确保敌人不会在你MF的时候背后偷袭就好。那么从基地爆出农民来，跑到一处位置良好的分矿，杀死那上边的NPC并开始建造基地吧。当然，你的对手也有可能在屏幕上的某处做相同的事情。如果想保证自己的基地不被袭击，你也可以在与对手交战的同时开发分矿。


图5

血法师产生以后，第一技能不要选择通常的火焰冲击，而是要选择吸取魔法，之后再按照火焰冲击优先的顺序交替升级这2个技能点。之所以选择这个技能，是因为在此时大法师需要更多的水元素来支持MF和防御分矿。血法师的吸魔可以很好地完成这个任务。当圣地完成以后，马上要开始牧师的生产，一个圣地生产牧师而另一个要研究驱散。这很重要，迅速出现的驱散会让对手的召唤生物全部变成你的EXP 。另外请不要忘记——如果敌人真的召唤了火焰领主，那么给你的步兵升级一下盾牌防御也是必须的（**图6**）。由于对手的所有召唤兽都是穿刺攻击，所以举盾和牧师的存在可以让步兵存活很久。


图6

中局的作战目标：1.召唤血法师作为第二英雄，并尽量保证自己在召唤第二英雄期间的安全生产。2.在第二英雄完成之后迅速找到一处相对安全的矿点并开始扩张。3.迅速得到大量（6个以上）牧师。一旦双矿完成，那么在你开始双圣地生产破法的同时，也不要忘记继续生产几个步兵。

这里我们还要注意一些细节。首先是在圣地完成的同时还要继续生产步兵。我国著名人族玩家，前塔王之一的DHC.Shaman这样解释这个问题：“少量破法打不过一开始那几个步兵。”的确，人族对战在开局以后至少都要生产5个步兵，而破法者在数量比较少的时候并不能起一个良好的效果。步兵的攻击频率比破法要高，而且攻击类型相克。纯破法的前排布置不会是带步兵的破法的对手。其次是关于法师的问题，我们根本不需要女巫存在，很快双方的战斗就会由于破法者的存在而忽略女巫，你只要大量生产牧师就可以了。第三是盾牌防御，这是延长步兵在对手2级水元素打击之下存活的好方法，而且有了举盾的支持，步兵

也可以更加靠近对手的破法或者其他什么部队来进行攻击。

胶着： 这里不使用“后期”之类的词语来形容下面的战斗，因为人族内战中几乎不可能存在所谓的后期。自从爆破法一方的分矿完成之后，游戏就进入了一个白热化的阶段，疯狂的战斗几乎能一直持续到一方倒下为止。即使是双方都拥有双矿，形势也几乎只会在主矿干涸以后才逐渐明朗。在那之前，你将操作这游戏中最不易死亡的单位之一——破法者来进行拼杀，并在每次战斗中都用血法师来吸取对手英雄的魔法（**图7**）。


图7

人族内战中没有固定技能来阻止濒死破法的离开（我认为这将是下边的版本要继续修正的问题之一，你不能容忍一个在内战当中几乎没有任何克制手段的兵种存在。唯一一种方法似乎是大量的骑士，但是注意，在你拥有大量的骑士之前你可能已经先输掉了），这也导致破法者成了最具有操作性的单位之一。不断地使用牧师来治疗后撤的破法者，谁能坚持的时间更长，谁就会取得最后的胜利。

那么，在双方单位相同，人口相近的情况下，谁能坚持时间更长呢？我们先来列举几个条件。

人口更高：这意味着输出攻击力更强。不过在两个选手水平接近的情况下恐怕难以做到；

部队攻防级别更高：这意味着同样人口的部队，你的单位能力比对手更强。由于主要的部队组合是破法者、步兵和牧师，那么只要升级步兵的盔甲和攻击力就OK了，不过敌人在资源充足的情况下也会作同样的升级，那么这一点的效果也要有一定程度的削弱；

单位时间内输出攻击力更高：这个形容方法好象难以理解，我们换一种说法——极限情况就是秒杀！如果你能够迅速让对手的大部分单位贫血，那么离杀死他也就不远了。最坏的情况也是你的对手被逼后退。

好，到此为止。我们可以发现只有血法师符合第三点“单位时间内输出攻击力更高”。用火焰冲击释放到敌人的法师群中吧（**图8**），这可以逼迫对手整体后退或者将法师后退。整体后退意味着他在那段时间内不能攻击，而法师后退意味着不能给前方的破法者或者步兵提供治疗支持。而且对手就算有超人反应，也很难躲过全部的火焰冲击，尤其是在法师数量不断增大之后，总要有几个法师被火焰所伤害（**图9**）。


图8


图9

关于部队的阵型和使用药品的问题我想不必多说了，你要时刻保证自己的牧师能够靠近破法并治疗他们（**图10**）。当你拥有4个以上破法的时候，步兵也可以停产了。你根本不需要升级3级基地来获得骑士的支持，只要力拼破法就可以取得胜利（**图11**）。


图10

最后，我们来说一些大规模作战中的细节和操作要领。

1. 高坡优势： 我们都知道在游戏中高地对低地是有一定优势的，而且远程部队在向高地开火的时候还有一定的概率MISS。所以在人族对战当中，占领一些高地再开战是必须的（**图12**）。


图11


图12

2. 举盾步兵： 当步兵红血时，你可以把他的盾牌防御撤消，再操作他后退（当然也要你的APM足够）。

3. 作战地点： 如果你生产的是血法，而对手生产的是其他英雄的话，由于敌人的慢慢后撤，作战地点很容易就会变成对手的分矿（**图13**）。这个时候你可以考虑用血法师的火焰冲击去攻击敌人的分矿，我相信APM再高的对手也有注意不到的时候。如果能杀死一些分矿里采矿的农民的话，那简直妙极了（**图14**）！


图13


图14

总结

血法师在以后的人族内战中将比其他的英雄获得更多的优势。火焰领主燃灰技能的飞溅效果并不理想，所以他只有一个技能——召唤兽。在牧师学会驱散之后，召唤的力量将微不足道。而更关键的是，血法师将不断地吸取火焰领主和大法师的魔法，他们能够放出多少召唤兽呢？山丘之王的情况与此类似，他放不出多少飞锤。而且山丘之王根本不能用魔法攻击破法，也几乎不能在穿越破法群之后还有魔法去攻击后方的法师群。也许不久的将来，人族的内战就要出现血法师互吸的局面。但在那之前，还是让我们好好享受血精灵们带来的胜利吧。P



WAR3



苍白的谢幕烟火

——2004奥美电子竞技王中王争霸赛纪实

■晶合实验室评论员 Sir William

不高亦不胜寒

2004年12月30日，由奥美电子竞技部主办，飞利浦、华硕、AMD、ATI协办的“奥美电子竞技王中王争霸赛”CS总决赛在北京网中游网吧打响。之前的赛区比赛中，广



比赛区

东的尊玛迪、福建的H.Y、北京的wNv.cn、山西的CatKinG、陕西的New4.HP、上海的Su.Z、重庆的Spolit、东北的NewLife分别获得所在赛区的冠军，来到北京参加总决赛。遗憾的是，尊玛迪和H.Y因故未能来京。受邀直接入围总决赛的4支种子队为wNv、Abit Strike、9eZ和Star.ex。10支队伍为了四强出线权展开激烈争夺。

最终入围的四强为wNv、wNv.cn、AS、9eZ。12月31日上午9:00，四强赛在朝阳区三里屯的乐酷酒吧举行。由于本次比赛只有冠军才能获得奖金，几乎可以想象赛况的激烈程度。31日，我前往采访并观摩这次被业内人士普遍认为是“2004年中国电子竞技收官战”的比赛。本次“奥美王中王争霸赛”几乎云集了全国最好的CS战队，在技术含量、观赏性和水平上，算是2004冬季国内最值得期待的比赛。客观地说，10支战队之间差距非常小——个人技术方面，中国选手几乎处在同一起跑线上，不同的只是大局感、整体意识、战术素养和比赛经验。淘汰赛中汹涌出的依旧是一个个所谓的“枪神”，许多未成型的战术打法被个人技术所扼杀，显得生疏和粗糙。



参赛战队全家福



接待区

刚刚结束的CPL 2004冬季锦标赛，NoA、EYE的表现使我几乎不愿意去回忆那些精彩的Demo。但仍然有相当部分国内玩家用“Maven在WCG 2004打赢了SK，而我们2003年打赢了Maven”这样幼稚递推公式来麻醉自己。2004年，“狮城之虎”来了，一群业余时间训练的学生把我们的职业选手轻易击败；wNv.cn成功远征法兰西，手还没和身体一样进入状态就已经刷卡出局；而WCG 2004，中国选手几乎只能看着美国驻华使馆的大门冷冷地关上……

人说“高处不胜寒”，其实我们不高，但也不胜寒。

流行和专业的结合

乐酷酒吧内，众多媒体的记者已经就座，观众也来了不少，正厅一度显得有些拥挤，每个座位上的人面前，摆放的都是本次大赛唯一指定饮料供应商“他加她”提供的休闲饮品。舞池中，树立着醒目的“奥美王中王全国总决赛暨品牌合作伙伴签约新闻发布会”招牌。比赛区则设在远离酒吧正厅的VIP区，那里和人头攒动的正厅相比，显得安静而单调，参加四强比赛的战队队员大部分都聚集在这里休息等待比赛。眼前的一幕很



献舞的艺人



宣传大屏幕

难让人将喧嚣的流行娱乐和严谨的竞技比赛联系到一起。

简短的仪式在不久之后开始，奥美电子集团副总李志诚先生和电子竞技部总监陈望治先生分别致词，表达了悉心打造奥美专有品牌赛事的看法。随着主持人的介绍，10支战队先后出现在五彩缤纷的灯光下。也许是习惯在比赛过程中出没于竞技场合，在娱乐场所亮相使得年轻人陷入了腼腆和沉默之中。许多面孔说新不新，说老也不老，在竞技圈子里活跃了许久，即使叫不出名字，也看得眼熟了。


9eZ战队

胜者组的决赛首先开始。wNv和9eZ在de_inferno交锋。前者的阵容中，从原Su.Z-U转会而来的alex44尤为引人注目。他是中国电子竞技历史上第一个正式转会的运动员，也是中国电子竞技历史上第一个成功转会的商业先例。来自湖北武汉的9eZ则是一支年轻的队伍。在之前的双败淘汰赛中，他们击败了wNv.cn，让人刮目相看。

本次比赛采用的是CPL修改的最新赛制——单局1分45秒、15秒冻结时间以及30局模式（半场15局）。加时赛开局金钱设为10 000$，冻结时间改为20秒。之前的CPL 2004冬季锦标赛中，许多世界级强队早已不再单纯地表现为野猪攻击，而是有了不同战术的丰富结合，已经度过了磨合期。在四强赛之前的比赛中，中国战队对新赛制的理解和把握仍然存在问题。虽然有很多想法，但在实战中表现又会如何呢？

wNv上半场先做CT，alex44、tk和adidas防守瓜棚所在的A点，jungle和mikk则看防B点。以alex44为核心的wNv防守很有成效，9eZ每次进攻都要付出很大的代价，主攻两个区遭到的打击几乎相当。jungle和tk的发挥让匪徒吃尽了苦头。第10局开始，wNv在B点的防守因为回援的不及时而付出了代价，此时9eZ一改之前谨慎不足，优柔有余的作风，果断以优势兵力向A点施压，在极度劣势下反击得手，并利用CT的经济窘迫不断缩小比分差距，将半场比分定格为6：9——在半场15局的比赛中，wNv取得的9分几乎不能说明太多问题，因为下半场他们要赢7局。反观9eZ，进攻中始终缺少新颖的办法和连贯性。

下半场wNv将主要精力集中在了A点，但主攻2楼通道的alex44、tk和adidas先后数局犯下了冒进的错误，将大好局面拱手让人。9eZ在A点的防守位置始终存在很大争议，他们一开始效仿WCG 2004上3D队长GefFon在对SK时的防守方式，被wNv轻易破解后，又采取了更冒险的小范围卡位，然而偏巧alex44等主力先后多次出现在这个旋涡当中……9eZ最终以9：6回敬对手，将比赛拖入加时。清醒过来的wNv再


和Intel代表签约

没有给对手机会，4：2胜出后挺进总决赛。比赛过程中选手们互相鼓励、互相提醒的喊声此起彼伏，与过去默默无闻埋头苦干的内向相比，已是天差地别。

两支队打得难解难分的时候，主厅内的娱乐项目已进行到了尾声。在现场演绎舞蹈和歌唱的艺人让人很难想象，这里同时还进行着中国电子竞技最受欢迎项目的最高水平的比赛。在场不少观众和战队队员也抽到不同的奖品，随后转播比赛的大屏幕在舞厅里格外显眼，观众纷纷繁繁的评说和议论让人感觉是在观看正式的传统体育赛事。


和华硕代表签约

中午短暂的休息时间之后，新闻活动的最后一个内容展开——奥美电子就《半条命2》与华硕、ATI和英特尔等厂商达成品牌战略合作协议。奥美电子集团副总李志诚先生分别和英特尔、ATI、华硕等厂商的代表在合作协议上签字。


和ATI代表签约

2004最后的枪火

在比赛区，AS和wNv.cn的败者组比赛即将打响。AS在重组之后得到了著名主板厂商升技公司的赞助，




AS战队

和在CPL 2004冬季锦标赛上获得DOOM 3个人冠军的RocketBoy同属一个俱乐部。这是国内第一家由硬件厂商独立冠名赞助的电子竞技俱乐部。队长Laixilaixi在采访时说过，因为组建时间短，队员之间尚未度过磨合期，训练一直没有能够走上正轨，所以期待通过比赛结合训练的方式使队伍成熟起来。

这个采访结果证实了我对AS本次大赛成绩的预测——四强是最合理的结果。在de_dust2上，上半场AS先当T，手枪局的获胜，看得出这支年轻的队伍锐气很足。但wNv.cn的成熟与老辣使他们成功地在逆境中翻盘，然后依靠充足的经济实力展开了稳固的防守。难得的是，AS尽管队伍磨合未久，仍大胆地尝试多点进攻等新战术，而没有保守地依靠个人能力，加上陈旧的打法争夺胜利。很多次，AS的战术目的几乎已经达到，由于配合的生疏和一些环节衔接的问题，在对抗中令人惋惜地落败，这对队伍的士气是不小的打击。5：10的比分定格在半场结束时，wNv.cn显然对这个结果比较满意。下半场AS的防守和卡位被wNv.cn的人数优势冲散，最终以1：6、总比分6：16败北。


奥美电子竞技部总监
陈望治先生致词

AS输掉比赛并不奇怪，但队伍磨合未稳，便能大胆地在线下比赛中实践战术组合，实在是难能可贵。与其说这是一场轻率的赌博，不如说是勇气下的行动。只有线下比赛是最能检验队伍实力的。联想到在韩国狼烟初起的WEG，中国的两支队伍便是现在对决的AS和wNv.cn，他们能够无畏地面对列强么？

wNv.cn和年轻的9eZ在de_nuke上展开败者组决赛，后者短缺的综合素养在这张地图表露无遗。先做T的9eZ在进攻中根本没有什么太多的办法，松散的组织导致了进攻的乏力，连野猪攻击都显得幼稚而混乱。nuke和train一直是中国所有战队的瓶颈，1分45秒的比赛时间对中国的“匪徒”而言，是新赛制后遗症的又一个表现。wNv.cn的防守颇值得一看——这是建立在对手毫无头绪的进攻之上的。CT半场拿下12分，胜券在握，易边后9eZ艰难地拿到了3分，最终以6：16称臣。


Star.ex战队

下午17时，wNv对wNv.cn！这两支兄弟队伍终于站在了争夺冠军的擂台上，地图是de_dust2。本以为比赛从半场开始就会进入胶着状态，但没想到开局做T的wNv就以压倒性优势领先。wNv.cn的防守就像一张破网，wNv在有效的牵引战术下，轻易地突破了交火密集区，疯狂的攻势压得反恐精英们喘不过气来。中场时12：3的比分简直令人不敢相信，以防守力著称的wNv.cn会交上一张这样的答卷。下半场比赛竟是上半场的复印版，wNv.cn的进攻似乎所向披靡，而wNv的防守和卡位也脆弱得不堪入目。面对爆豆一般的AK-47，CT们似乎都患上了“7.62疯牛病”。下半场在10：2的时候，wNv组织了一次有效的抵抗，这是一次及时而精彩的ECO翻盘，wNv三军用命，最终比分是11：4，wNv以总比分16：14侥幸胜出，获得奥美王中王总决赛冠军及60 000元人民币奖金。这场比赛很难说有多少技战术含量，因为双方的防守都弱不禁风，比的只是进攻的质量。wNv.cn一着不慎，全盘溃败，实在很惋惜。

wNv摘取了2004年中国电子竞技CS王中王的桂冠，他们将等待2005年奥美电子竞技争霸赛冠军队的挑战。纵观整个比赛，所有战队都在1分45秒的压力下辗转求得适应和生存的机会。从比赛过程中看出，我们的队员不是没有想法，只是想和做之间，实现起来似乎难度还很大。很多战术和防守卡位都在“克隆”国外强队的先进打法，这很不错，至少在学习和接受上，体现出中国战队的借鉴能力。但是，要形成完整的思想、要有自己独特的理解，还需要多方的交流和长时间的学习。

北京的夜来得很快，孕育着黎明的夜，已经来了。在安详和平静中，涌动着很多不安的种子，希望破晓时分，它们能够萌芽。到时候，烟火将不再苍白。P


亚军wNv.cn



冠军wNv

“狙击之神”华夏行
——和Johnny R.零距离

Dear Popsoft Magazine
KEEP PLAYING
Johnny R.

■晶合实验室 Sir William


谢谢大家支持

2005年1月15日，是值得广大中国玩家纪念的日子。CS世界中的传奇人物——世界头号狙击手、德国的Jonas Bollack（Johnny R.）受CEG组委会邀请来到中国，在“AOpen 2004全国电子竞技运动会闭幕庆典暨中国电子竞技运动发展中心揭牌仪式”上与广大玩家见面。同行的还有韩国魔兽职业明星、人称“巫妖天王”的Sweet。CEG组委会专门为两人举办了“超级巨星见面会”。本刊记者在组委会安排下独家专访了这位CS的传奇人物。

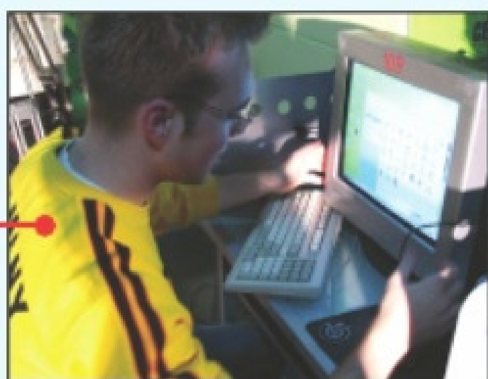

接受采访

《大众软件》： 你和Miller（ksharp）是1.1版本以来世界上最好的狙击手，没有在顶级比赛的决赛中和他交战，你觉得遗憾吗？

Johnny R.： 你说的是ksharp（Miller）？嗯，我有两年多没有和他交过手了。上次交手的情景让我至今怀念。他身边有强大的队友在支持他，我的身边也同样有强大的队友在支持我。希望我完成学业回来以后能有机会和他交手，特别是争夺冠军的比赛。

《大众软件》： 你从1.3版本开始就是欧洲公认最好的狙击手，同时你的USP和AUG技术也很高超，你认为作为一名选手，最重要的素质是什么呢？勇气？技术？智慧还是意识？

Johnny R.： 我承认可能我相比别人而言更具备一些天赋，但要成为一名好的职业选手，和队友长期的配合、足够多的训练、不间断地参加高水平的比赛磨练自己和团队，这些都是成功的必备因素。仅有天分是不够的，我恢复学业之后也有两个月没训练了，说不定会被中国玩家痛殴一顿（笑）。当然，如果上述要素你都做到了，那么刚才你（指记者）所提到的，勇气、技术、智慧和意识，这些你也同时会具备的。




狙神在调试机器

《大众软件》： 1.6版本对AWP做出了很严重的改动，狙击手的作用一度被削弱。这是导致你退役的原因之一吗？

Johnny R.： AWP是狙击手永远的武器，但是一名狙击手首先要为你的队伍服务。你必须想到你的队友，必须想到什么样的方式能给他们提供最有效的帮助。有时M4A1或者AK-47要比AWP实用得多，在需要的时候，我会使用AWP。1.6的改动对我是有一些影响，关键在于，我们必须去适应规则。另外，我暂时退役是因为我必须完成最后一个学年的学业。我妈妈是教师，她对我督促很严厉。

《大众软件》： Mousesport在德国是永远的第一，但是很难和NiP（原SK.swe）这样的强队相抗衡。你认为原因在于哪里呢？

Johnny R.： Mousesport在国内强大是远远不够的。如果多和NiP（原SK.swe）这样的强队交手，我是指比赛的次数更频繁一些，那么我们会针对他们安排有效的战术。要知道，他们并非不可战胜。

《大众软件》： 你的存在曾经是勇气和信心的保证。如果有一天你会回归，你还会拿起AWP吗？

Johnny R.： 我很感谢大家对我的支持，特别是在中国，我听说知道我名字的人比德国一个州的人口还要多（笑）。再过6～8个月，在我完成了学业之后，会回来的。大家会在CS:Source上看到我。中国的朋友很热情，饮食也很不错，有机会我还会来中国，谢谢你们。P

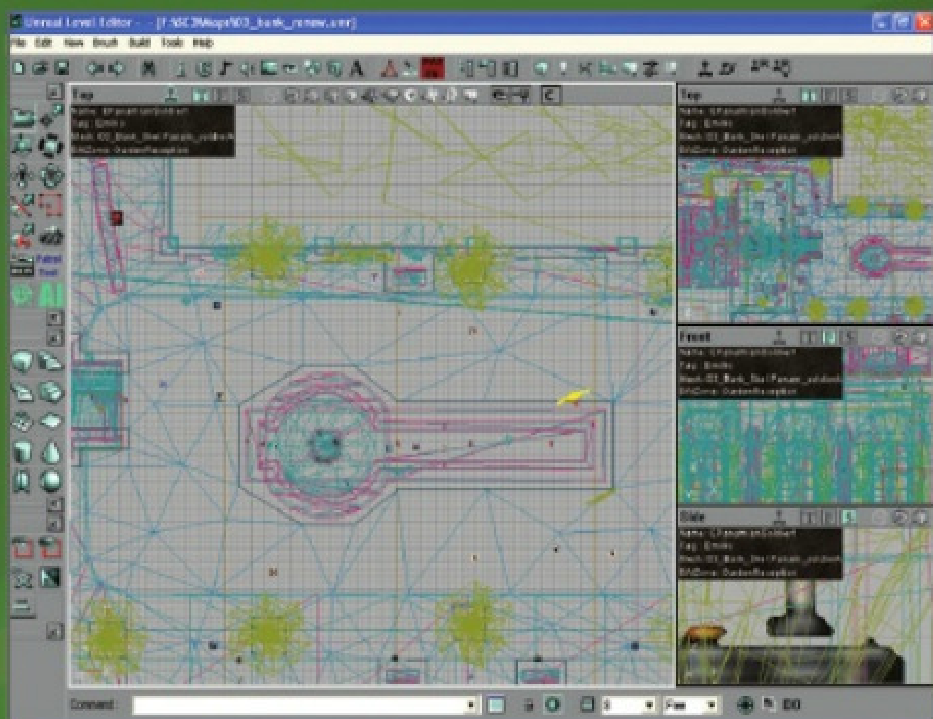


关卡设计师与他的工作（下）

第四节：关卡设计的过程

■特约撰稿 八爷

一个具体的关卡设计，是怎样开始的？



顶视图界面

首先，关卡设计师们要了解自己关卡的具体内容。根据游戏设计的风格与具体内容不同，关卡内容的决定方式也不同。以我们上海Ubi的游戏为例：《细胞分裂——明日潘多拉》的关卡都是脚本预先设定好的，关卡设计师得到的是基本剧情；《彩虹六号3》是移植项目，关卡设计师得到的是其他小组做出来的关卡毛坯；《幽灵行动2》PS2版是一个完全的原创项目，而且剧情并不非常重要，关卡就直接由设计师们讨论并设定得出，再交给脚本撰写人拼凑出剧情（^_^）。总之，在开始制作之前，都有一个不算太短的准备期。这期间内关卡设计师们就要准备各种素材，了解自己关卡的背景和概况，并考虑将其制作成实际游戏内容的效果和游戏性。

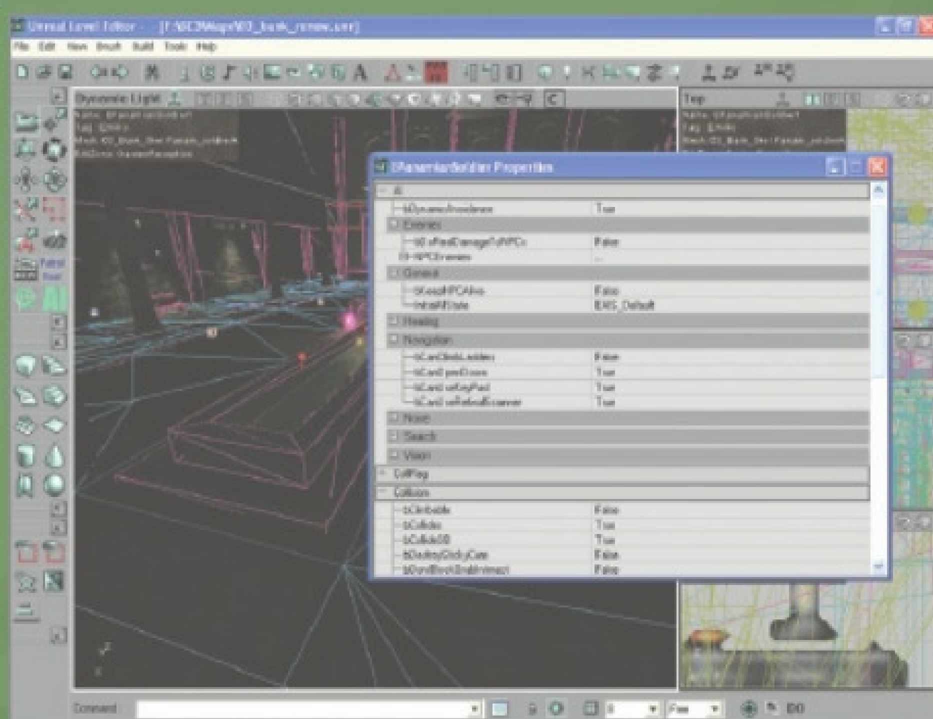
接着，就要做关卡毛坯（Moke up）和编写关卡文档的草稿。Moke up同样也是用引擎编辑器制作的地图，不过一切细节都从简，只做出必要的部分来，以便其他人理解这个关卡的具体经过和内容。一般而言，Moke up版本地图的复杂性根据制作时间而定。制作时间比较长的话，Moke up版本本身就可以当作一个简单的关卡进行游戏，只不过所有美工和细节一切欠奉；如果制作时间比较短，Moke up往往就只有简单的BSP、Terrain，然后辅助以一些示意标志和语言，总之方便其他人（尤其是和关卡设计师合作的美工，以及负责监管游戏内容的内容总监Content Director）理解便够了。关卡文档的草稿也是一样，主要就是包括这个关卡的概述、环境、特点、目标以及主要游戏性和游戏特点，并不会非常详细。如果这个Moke up有幸一次通过了所有上级领导的审查（啊，我觉得这完全就是天方夜谭……）那么根据它的完成度，可能便会被直接当作日后关卡的草稿，在此基础上加以加工；否则的话，关卡设计师便要悲惨地按照新的要求大动干戈或者索性推倒重来……

不管怎样，在Moke up通过了上级领导的审查验收之后，关卡设计就正式进入了日程轨道。首先，关卡设计师要把关卡的设计与美工沟通，然后探讨在结构、美术效果、视觉效果上的优化可能性。由于优化是非常重要的一个部分，优化的内容必须从Moke up期间就开始考虑准备。和大多数人的印象不同，优化并不光是程序员的任务，关卡设计和美工们也在优化中担负着重要的责任。接着，关卡的制作就要全面开工了：今天给美工，明天给设计师，后天再给美工，然后各路领导不时检查，提出宝贵的重要修改意见，接着大家就加班……直到Alpha版阶段（当然，那个准备拿去给上司领导和各路媒体看的Demo关不算在内）。

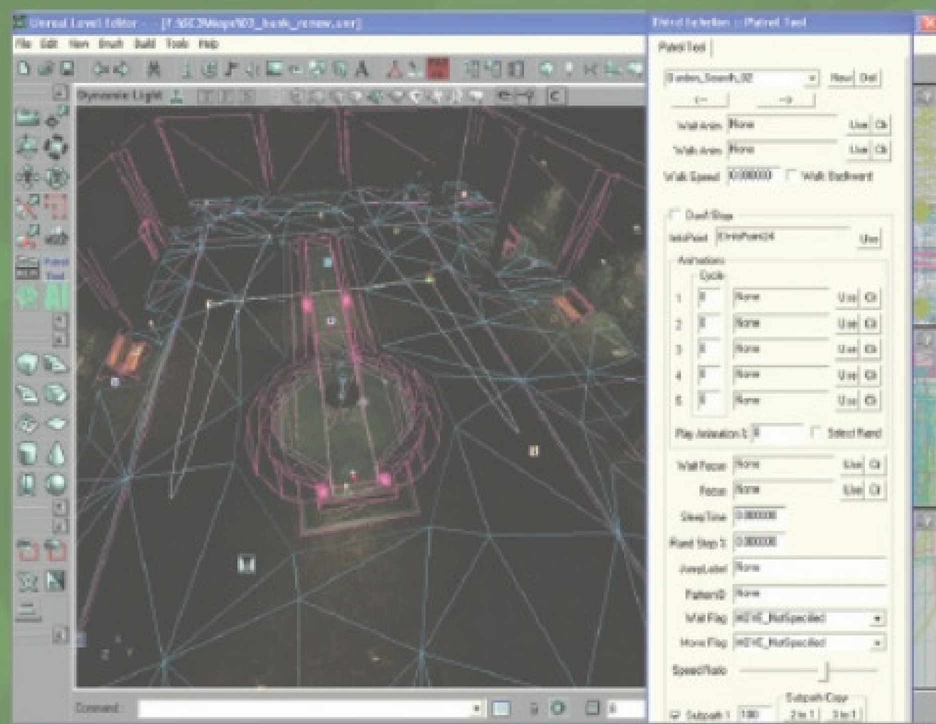


闲暇之余打打游戏机，既是放松，也是寻找灵感

当所有人都一致同意项目可以进入Alpha的时候，就说明项目已经有了一个整体的形态，不再是像Moke up时期那样有的关能打，有的关不能打……Alpha的时候，所有关基本上都可以从头打到尾——但很多细节还是有些问题：比如AI不够活跃啦，有些游戏要素还没有完成啦，某些地方游戏性还不尽如人意啦……



Actor属性界面



编辑AI和巡逻路线界面

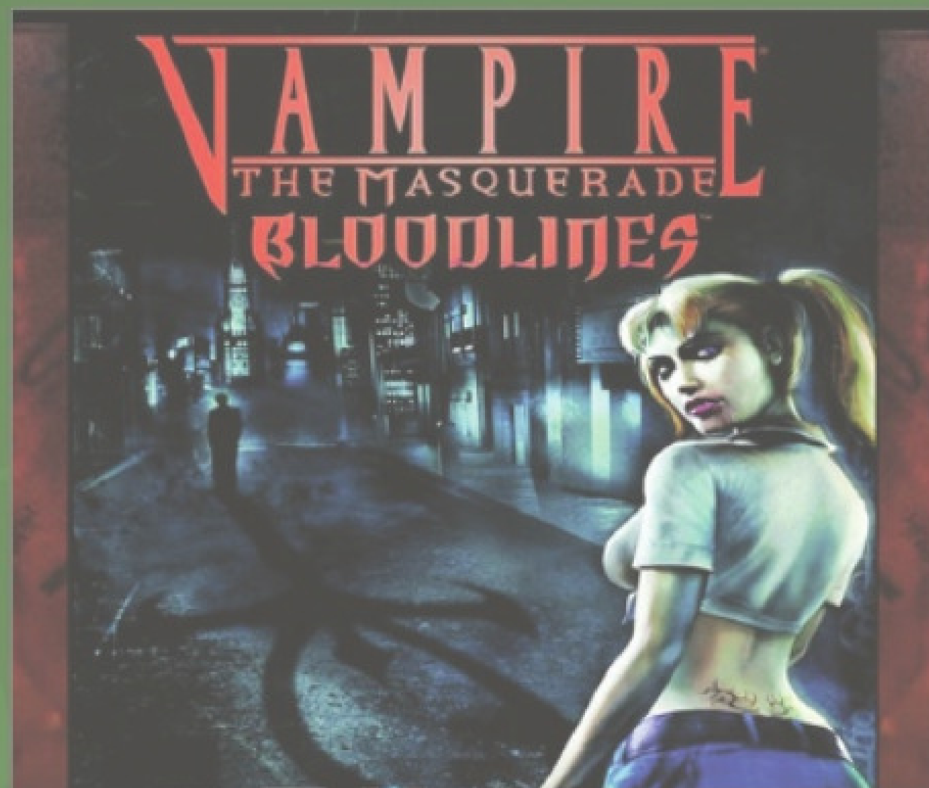
从这里开始，工作一般就要忙碌了，大家也要开始抢关卡控制权了。除了美工、设计师，有时候音效音乐之类也会“乱入”，进度表随着时日向前飞行开始一团糟……所有的目标只有一个：Beta版。在Beta的时候，一切必须都到位，不能再用“这个东西还在工作中”之类的理由来推诿了。对于关卡设计师来说，Beta之前的日子是最难熬的，经常有些不错的点子因为时间和工作量的缘故不得不舍弃。

Beta的时候，所有人都会如临大敌。所谓“毕其功于一役”，Beta的游戏必须是可以从头到尾打通然后交给测试部门去“荼毒”的。只要过了Beta，从此就天下太平、风调雨顺，剩下的也就不会有任何大修改，只需要专心对付Bug而已；如果没有通过Beta，那就悲惨了，需要不停的加班、加班、再加班……直到通过为止。最后，写个Beta文档，然后开始等待Bug的诞生，关卡设计的工作也就基本结束了——后面是关卡设计Bug的修正。由于Level-designing是个真正的体力活加技术活，会有数不清的Bug直接打到关卡设计师名下，然后关卡设计师再跑去找适当的人修正。到了Debug时期，就经常可以看到设计师们跑来跑去，口中呼喊着不明意义的Bug编号和症状……

最后，等到Bug数量到了可以容忍的地步，版本号就正式变成Master。所谓“可以容忍”，指的当然不是没有Bug，而是说被发现的Bug基本上都处理完了……当然，也不排除有些Bug根本就没有被发现，这就要看测试组的经验和敬业精神了。比如Torika公司的Tester（测试员）在这方面就很令人恼火，VTM：Bloodlines（吸血鬼——避世血族）居然有一个影响到通关的大Crash Bug没有被测出来——如果没有这种Bug，这游戏的评价应该远比现在要高。到了这个阶段，美工就完全清闲了，关卡设计师和程序员倒是还有些事情要做，比如Debug一些重要的危险Bug。最后，将最终版本报给SNOY、微软（如果是游戏机游戏）或者母公司。通过后，所有人员就都去度假——接下来就该玩家们沉浸在构筑出来的虚拟世界之中了。

第五节：关卡设计的结构与思想

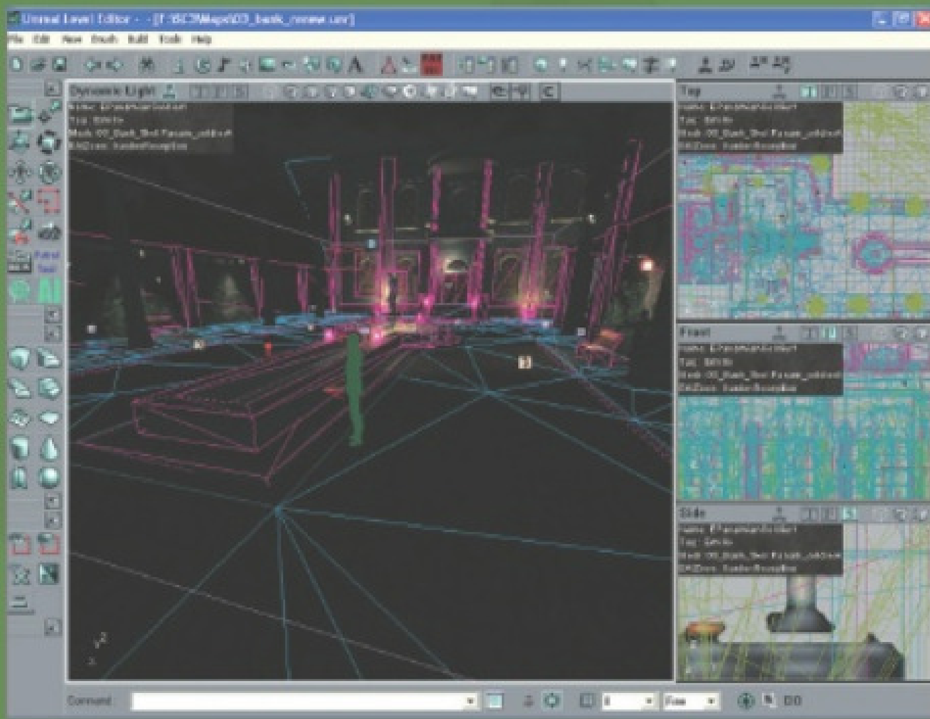
所谓关卡设计，主要的工作就是两块：一块是设计结构，一块是设计关卡运行。前者就是BSP、Terrain、Mesh之类的东西，后者就是Pathnode、Script、AI之类的东西。一个好的关卡设计，这两者缺一不可。要决定一个关卡的结构，最重要的首先还是要求。不同的3D游戏，有不同的游戏性要求，也就有不同的关卡设计要求。举几个近期的游戏例子。



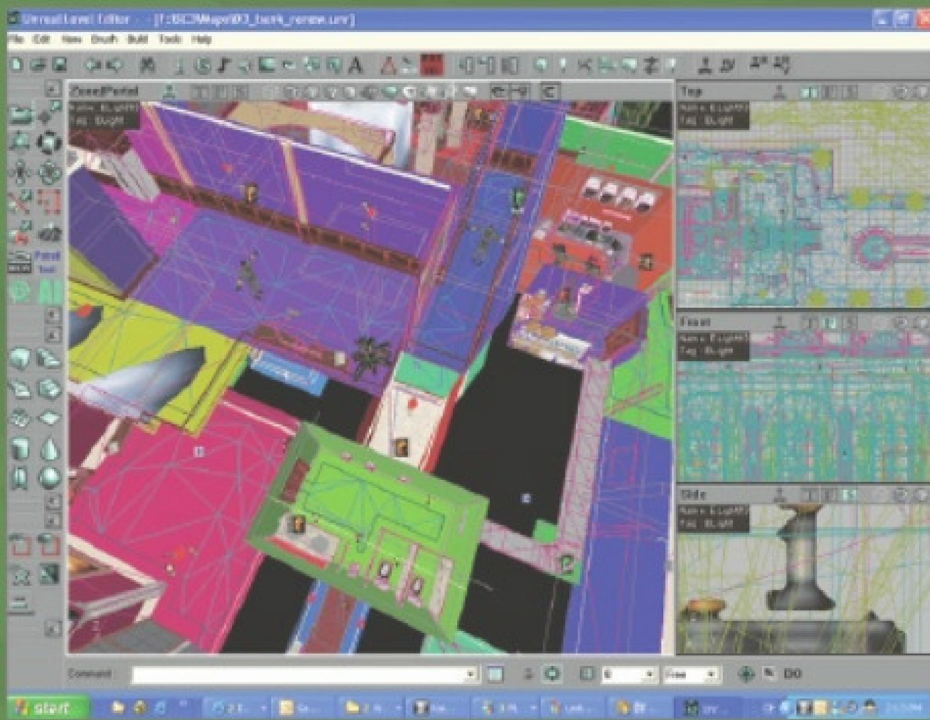
《吸血鬼——避世血族》上市前的测试工作没有做好

Half-Life2的关卡设计，重点要求“单线且自由”：Source引擎的Loading相当厉害，因此整个地图被划分成了一段、一段的无数小关卡，但关卡之间基本上来去自由。这种处理方法对设计的一体性要求相当高——游戏中甚至几乎没有大关的切换，Level Design和Content Director的互相沟通要求会很高。Half-Life2的设计上对优化考虑得也相当充分，即便是不大的场景也有数不清的明显拐角、转弯、用障碍物封堵的路口……考虑到极大量使用了Havok引擎的消耗，如果不这么做确实会产生明显的迟滞。关卡设计的谜题相当精妙——尤其是关于物理引擎的部分。

另外一个同样使用Source引擎的近期大作就是前面提到的VTM：Bloodlines。作为绝对的一线RPG大厂，Torika第一次使用3D引擎的作品，尚算给出了一份不错的答卷。有点令人可惜的是，由于缺乏FPS游戏的设计经验，在难度上Torika掌握得还不算太好，某些武器和敌人的难度安排明显失当。在关卡设计上最令人诟病的就是城镇——由于基于BSP的Source引擎在预Loading上先天的缺陷，即



动态光源模式界面



可以将优化分区用颜色标注出来

便是6800显卡在城市中间走动的时候，也能感觉到明显的Loading停滞。不过，具体到每个小关卡和房间，游戏的处理都相当出色，在进入室内和小场景之后几乎就无停滞感。作为美式RPG最大的特色"多路线"在关卡设计中表现得尤为出色，几乎每个关卡设计都能找到两三条以上的不同路线，场景里面的小玩意儿也相当多。个人最欣赏的就是闹鬼的旅店一处设计，Trigger触发器安排得又多又杂，几乎用上了所有老恐怖片的套路，确实很棒——如果他们的美工能够再出色一点就好了。游戏关卡结构上基本也都采用废墟的结构，可以尽情封堵住设计师所需要的道路。

虽说暴雪World of Warcraft（魔兽世界）的画面并不能算是技术的顶尖，但他们的关卡结构设计思路确实值得一提。和Bloodlines不同，暴雪采取了完全的Pre-loading路线，将整个大地图融为一体，"除去副本之外就没有单独的Loading场景"，这种设计思想个人相当赞赏。为了达成这个目标，暴雪不惜降低游戏中建模的精度、贴图的精细度，以便减少Loading的数量。这种整块的大地图设计思想定然是将来关卡设计的发展方向之一——不过，类似任务制的关卡设计也不会消失。日后，关卡设计的整体化/分块化路线或许会成为3D RPG/FPS的根本区别之一。另外，为了满足卡通的风格，游戏中几乎完全没有使用BSP，几乎全部都是用Terrain和墙隔开的……说实话，工作量真是大得惊人。

说到任务制，就不能不提《细胞分裂》了。《细胞分裂》是再典型不过的任务制，以《明日潘多拉》为例，全程使用BSP搭建的关卡很明显是单线，而且分关。不过，在旧有的分关基础上，游戏的结构也有相当的进化：类似巴黎、耶路撒冷、潜艇这样的关卡都有数张小地图作为中继，但玩家并不会很明显感觉到地图已经更换了。这样，既突破了Loading的限制，又满足了优化的需求，和Half-Life2的设计有些相像。作为间谍游戏，《细胞分裂》另外的重要设计就是"光照"和"夜视"。在SC系列的关卡设计之中，光照第一次成为关卡设计师们必须着力调整的对象。《细胞分裂》的结构虽然大多是普通的城市或者基地，但却用"阴影"的概念进行了路线限制，是个相当不错的设计。

总之，关卡设计的结构是根据需求而变的。只要有需求，就有相应的关卡设计——唯一的忌讳，就是不能违反游戏的总体风格。

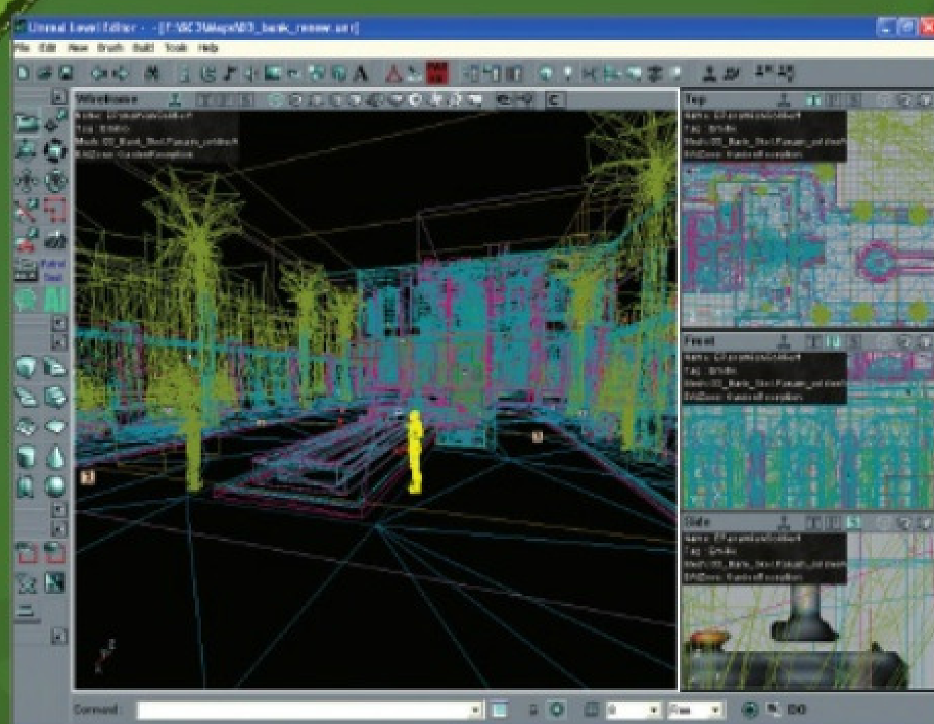
第六节：关卡设计的运行与优化

最后来谈谈运行部分和优化部分。关卡设计中，最重要的部分就是跟运行有关的：人工智能与触发器。这两部分一般统一称为Script，是关卡设计师们最头疼的部分。

先说人工智能。游戏中敌人所体现出的人工智能，实际上和计算机科学中所说的"人工智能"是两个完全不同的概念。计算机科学的人工智能牵涉到许多符号分析、模糊处理等，而游戏中的人工智能目前还主要采用状态机这样简单的实现方式。目前，3D游戏中主流的实现方式是用一套或者几套基础的Default人工智能程序，加上关卡设计师们的个别处理来实现"拟真"的人工智能。例如，一个敌人的Default AI或许只是会寻找玩家、会躲避、会攻击；但加上个别的Scripted AI之后，他就会在玩家关掉电视开关的时候感到暴怒，并到墙角去拿起枪……这些让玩家感觉到"AI很高"的东西，大多是关卡设计师们根据环境设计好的。另外，对于有重要BOSS的游戏，BOSS的AI也必须要特制，以便让玩家能够体会到BOSS和一般的敌人不同——



设计师们在工作和交流中


线框模式界面


UBI的游戏机作品《幽灵行动2》

BOSS不能只是血长而已。

另外一个重要的需要关卡设计师手写的部分就是触发器。触发器范围很广泛，从最简单的电灯开关、警报器到复杂的增援判定、敌人行动判定都有。一个完成的关卡中，充满了各式各样用来作地点、时间判定的Volume、Trigger、Spot……根据游戏的复杂性，触发器的要求也有所不同。最简单的触发器，仅仅是为了优化起见而将敌人分为波次Spawn出来而已；比较复杂的触发器往往和一些比较复杂的游戏任务或者逻辑相关，这些东西也是最容易出大Bug的。如果你看编辑器中的地图，会发觉多出了许多游戏中看不到的东西，这些就是保证游戏运行得更好的“秘密”Actor了。

作为一名关卡设计师，还有一样东西是必须时刻牢记的：那就是优化。我在之前的文章中也屡次提到了优化——因为这确实是一个十分重要的部分。优化得好与不好，直接影响到一个游戏的执行效率。如果是一个游戏机上的3D游戏，优化更是关系到游戏是否能够确实顺利在机能有限的游戏机平台上执行。

关卡设计方面的优化，首先是控制分区。根据现阶段所有3D引擎的原理，只要是“有可能”被玩家看到的东西，就全部都要预先绘制出来；而绘制的东西太多，就会严重影响引擎的工作效率。而在进行这个计算的时候，只要没有被BSP挡住，就会全部计算在“会被看到”的范畴内。因此，设计师们就需要把“明显不会被玩家看到”的不同部分分成不同的区。只要分在不同的区内，就只有透过“窗口”（Patrol）的部分会被引擎计算。

然后，是要控制敌人的出现数量。同时出现20个敌人用枪扫射听起来很爽，但却是所有关卡设计师都要尽力避免的。每个NPC需要大量的绘制，还需要大量的动画；开枪的时候还需要耗用粒子，还带来了大量的AI计算……好的关卡设计师，总是尽可能用足够少的敌人达成足够理想的效果，让4个敌人达到20个敌人的效果。如果你感兴趣的话，可以仔细观察每个3D游戏中的人数分配和门、拐角等。人的数量是否一直控制得很好？关卡的拐角和门是否很多？仔细观察关卡设计的细节，有时候也是一种乐趣。

这篇文章，只是对关卡设计工作的简单一瞥而已。真正的关卡设计，是一件辛苦而重要的工作。随着游戏3D化的势头越来越迅猛，关卡设计师这个职业也会逐渐被人们越来越多地提到。希望这篇文章能够让大家对“Level Designer”这个3D时代的游戏分工产生兴趣——并不是所有游戏设计人员都是被称作“策划”的。

注：本文中提到的所有游戏均采用了官方译名。


上海UBI设计部宽敞明亮的工作环境

编者按：对于习惯了“龙门茶社”栏目天马行空，随意侃谈风格的读者来说，分作两期连载的《关卡设计师与他的工作》一文可能显得有些“硬”。但是，小编相信这篇文章会给很多读者带来收获，尤其是那些一直在梦想成为“游戏制作人”，却对游戏制作还了解不深的玩家——游戏制作可不像玩游戏那么轻松。那么，你们有为之努力奋斗的觉悟了吗？

最后，在此感谢本文的作者——刚从塞班岛度假回来就开始撰写工作的于海鹏先生……

林晓：让咱们坐下来，慢慢读这篇小说，就好像自己在旅途中走入了一家旅店，迎面而来的那些陌生面孔将带来许多未知的故事。

洛玛旅馆

■北京 会跑的土豆

推开窗户，大雪已经覆盖了整个默克斯地区的原野，可昨天夜里我什么异样也没有察觉到。伸手折断一支窗檐上悬垂的冰凌，握在掌心，冰凉的感觉陡然传遍全身。两天以前我尚在班菲古尔地区游历，那里白天炙热如烤炉，似乎连空气都可以当燃料。眼前的景象却是白茫茫一片，这种场景上的巨大落差在我的旅途中并不鲜见，我早就将它当成旅行的乐趣之一。

雪花还在纷纷扬扬地四散飘落，楼下大厅里传来被风雪割裂得若隐若现的交谈声，有种苍老低沉的声音好像发自一个法师的喉咙深处。我正想辨清声音中的词句，雪地里走过来的两个人吸引了我的注意力。他们腰间佩挂的阔边长剑在走动中摇摆，披肩和帽盔上积满了碎雪，看上去应该是剑士。我猜测昨天晚上他们在旷野中露宿，饥饿和寒冷一定把他们给折腾坏了。我头脑里闪过某些类似经历的片断：同样的风雪之夜，我和旅伴在一片原始森林中宿营。我们在一棵大树下挖坑，用树枝、枯草和破毡布在坑上搭起一顶简易的帐篷。第二天早上醒来时，我们和帐篷都埋在积雪中。

他们走到我窗户下面，开始敲击旅馆的大门。我看清楚其中一位并不是剑士，而是游侠，齐肩的长发遮盖了从他披肩里露出的长弓和箭筒。他的剑士同伴似乎察觉到我游移在他们周身的目光，便抬起头张望——他有一张典型的硬朗粗犷的面孔，剑士们的脖子上常有的那种。你甚至无法断定这种脸孔的形成，究竟是由于先天赋予还是更多地依赖人生磨砺。他好像还对我笑了一下。我忽然意识到手里把玩着的冰凌，这个人一定将我的行为看成是某种孩童式的娱乐。旅馆大门开了，老板娘热情地招呼着。这样糟糕的天气是无法动身上路的，他们恐怕得在这家旅馆里呆上一阵子了。大厅那里的声音听起来很热闹，一定聚集了不少人。我决定到大厅里喝上几杯，与旅客们打个招呼，借以消遣这个寒冷的清晨。

我离开窗户向楼下走去，木质楼梯台阶在脚下发出咚咚咚的响声。昨天夜里我上楼时曾被这声音吓了一跳。当时已近午夜，旅馆中寂静无声，我刚走了几十里路，全身疲软乏力，意识也变得模糊不清。那种突兀的声响给我的感觉就像是什么硬物在自己体内的某个部位上敲击着，使我整个身体都在瞬间凝固了，过了好一会我才回过神来重新走上楼去。最近一个时期，我越来越觉得长年旅行对自身的影响，但我总是刻意回避着它们。

设想一下楼梯震动给大厅里的人造成的某种暗示，可大概是现身在楼梯口的这个答案与人们的期望值相差太远，许多目光还没来得及在我身上停留便飘散别处。我出现的惟一影响，只使众人的谈话略微停顿了几秒。没有人认识我，我也就沉默着绕过一个粗壮的矮人战士，到柜台前向老板娘要了一杯杜松子酒。

“听说基斯克地区正流行瘟疫，所以到现在我还是下不了决心，究竟该不该向那儿去。”矮人战士倚着柜台重新开始了话题——正如很多个性直率单纯的矮人一样，他的愁苦沮丧情绪在脸上一览无遗：“真是见鬼，你们谁能帮我出个主意？”

我端起酒杯，回过头扫视大厅。那两位新顾客正围住壁炉烤火，他们的外套晾在由两张靠椅和一柄长剑构成的支架上。剑士认出了我，微笑。我情愿被他当作一个喜欢在下雪天里堆雪球玩的童心未泯的男人，根本不需要窥察、试探、揣测这一类繁琐无聊的环节，你直截了当地就可以这样看待我。我恨不得所有人都这么看我呢。如果那样的话，我的整个旅行都会变得简单有趣——找一群跟自己一起在大陆上滚雪球玩耍的家伙。

一名德鲁伊和一名牧师坐在大厅中央的饭桌前，桌上摆放了几盘菜和两只酒盅。我往牧师身前的酒盅瞥了一眼，看不清那里面盛的是什么酒。我不经常见到喝烈酒的牧师，至少在公众场合如此。我估摸这两个人是一伙的。大厅靠后角落的阴影里，还坐着一位上了年纪的法师。这屋子里的温度让人懒洋洋的，非常舒服。

“总能听到很多类似的传闻，可

它们不一定是真的。”角落里的法师发话了，声音就是我刚才在楼上听到的那个。不过面对他时，你能感觉到这话音里又增添了一份威严。昏暗的晨光在他的面孔上形成了怪异的光影效果。我一般不去招惹法师，尤其是这类法力莫测的老年法师，你根本无法知晓他们枯瘦的躯体内究竟隐藏着多少骇人的能量。

“汉萨克斯大陆上的传言就像老鼠一样多，要不然它们怎么能四处传播得那么快？”壁炉旁的那个剑士不停用手掌摩擦着臂膀，一边打诨。随后他扭头朝向柜台，用戏谑的腔调说：“对了，我亲爱的老板娘，差一点忘了问，你旅馆里会不会也躲着几只老鼠？”

“呃，那当然。”旅馆老板娘浅笑，“别太性急，先生。伙计在厨房里忙活着呢，过一会就给您端上来。”说罢，她自顾自忙去了。一点也不出乎意料，这位女士深谙应付各种客人的方法。那剑士无可奈何地耸了耸肩，继续他的热身运动。

两人的对话引来大厅里的一片笑声。矮人战士更是离开柜台，用摇摆身体和手臂的方式来传达他的快乐，他那憨厚粗咧的笑容利于人们消除彼此间的戒备。那位老法师仍旧端坐着不动声色。依照我多年旅行得来的经验，法师通常是最难相处的几类人之一——他们性情怪癖，处事谨慎敏感且尊从礼教，想要赢得他们的信任极其困难，即便是表示亲昵的玩笑在他们面前也生硬笨拙。不过一旦与他们建立了友谊，他们往往又会是最忠诚的伙伴。

我想起一位叫艾拉的中年法师。当他心血来潮时，会运用一些简单法术给旅途制造恶作剧。例如让你盘子里的食物燃烧，将你要坐的椅子移开等等。当大家都做出反应时，他却一脸无辜地望着受害者，好像那不过是个无法避免的小事故，令人哭笑不得。后来他死在纳加恩亚的一个山洞里，我亲眼看见，他的身体被一只巨大豹齿兽锋利的獠牙刺穿；我还看见他法杖前端的蓝色光球犹如他正在消逝的生命，一点点地变得暗淡，微弱，直至熄灭。想到此处，我赶紧喝下一大口酒，让自己的思绪不再继续。

“听你们这么说，我就放心多了。”矮人战士一副很释怀的神情。完全站立的时候，他看上去比柜台高不了多少。

“实际上瘟疫并没有人们想象的那么可怕。我曾经路过一个疫区，他们有办法避免被瘟疫传染。”正是加入谈话的时机，我说。“什么方法？”矮人战士连忙问道。众人的注意力这才集中到我身上。

“一种藤蔓植物，生长在森林中百年老树的树干周围，必须在黄昏时候采摘，晒干后磨成粉末状，再混和一种药剂，然后敷在皮肤上就行了。也可以把它装进一个前部开有许多孔洞的小瓶子里挂在腰上，这样药效持续的时间会更长一些。”留意了一下人们的反应，我能肯定自己已被接纳进这个话题之中。

“这植物的名称叫什么？效果当真那么可靠吗？”矮人战士追问。

“至少对我们那次一起同行的人来说如此。我忘了它应该叫什么，还有那种药剂。你去那里的教堂或者行业工会问问，会有人告诉你的。”我回答。

“真太好了，非常感谢你。看来除了这该死的鬼天气，今天早上剩下的全都是好消息。”矮人战士又乐呵呵地憨笑起来。必须承认我喜欢这家伙。“你是一位吟游诗人吗?”那身材不高的德鲁伊盯着我问。

“看起来似乎没错，可事实上我也弄不清楚自己究竟应该被归为何种职业。我习惯把自己看成一个旅行者，飘荡无定、漫无目的，在广袤的汉萨克斯大陆上游走。”停了一会我又说：“旅途中我喜欢收集一些古怪意趣的小玩意，以及那些散落在各地的古老传说和秘闻。当然，也包括那些老鼠。”最后一句话在人群中收到了预期的成效。我把目光重新转向壁炉边的两个人。

“咱们的勇士这是打算去哪儿？”我决定将他们引入谈话。冬日风雪天里，与一群旅伴围坐火炉闲聊的场景，似乎很久以来就是我头脑中存在的一个意向印象。这一切看上去都好像似曾相识，或许它们曾经就在我过去生活的某一个时刻发生过。

“我们正沿途追捕一名窃贼，此人偷窃了法瓦罗城卡兹大教堂的圣器。”也许是因为之前众人的交谈已经完成了某种铺垫，那剑士坦率地回答了我的问题。

“我到过那座教堂，它宏伟的外观和华丽的装饰给我留下了深刻印象。它几乎可以被看成是一个奇迹，人们在离城10里外的地方就能望见它独具风格的塔尖。”我记得那城市的中心广场上还修有一个漂亮的大型喷泉，池边矗立着许多高大的大理石雕像。那儿的人把他们的出生地当成圣城来建筑。

“是的，教堂上面镶嵌着一块硕大的夜光石。黑夜来临时，石头会在夜空中发出幽蓝的光芒，犹如神的一只眼睛。”剑士附和我的话。

“对我而言那座教堂就等同于圣地，很不幸居然会发生这种事。”饭桌边的牧师突然插话说，“当我站在教堂穹顶大厅中央时，会感觉自己的身体正被一种无形的力量包裹，内心变得安宁、舒静、无所欲求。那感觉就如同神在你的额头上轻轻拍打了一下。真难想象一个人在这种力量面前还会产生行窃的念头。”牧师的神态肃穆而虔诚，好像全部的思绪都沉溺在记忆的深潭里找寻着什么。他提到的这种感觉，我在卡兹大教堂里亲身体验过，的确如此。

“对了，诸位在来路上有没有遇见过什么行踪可疑的人物？目击者说那人中等个头，似乎没有佩带武器。我们估计他擅长使用远程攻击的利器。他可能是名惯犯，一个危险人物。”剑士提高了声音。

没有人对他的话做出回应，大家用一种暧昧的目光相互扫视。最后还是那个德鲁伊打圆场，“我瞧一路上碰到的所有家伙都可疑，这间屋子里的人也一样，你们都各怀鬼胎。”人们脸上露出了心照不宣的笑意。这句听上去别有意味的玩笑话，似乎就是那个你能够想到的最佳方法，剥下在场人最后的那张面具。

“噢，乖乖，看来我们刚好在这家旅馆碰上了两位为正义而战的侠士。我小时候听人说，侠士们都

高大英武，手持受到圣水庇佑的神剑，所到之处万人敬仰。”矮人战士调侃起来。

“正义只不过是赏金的附属品，它决定不了我们的剑锋所指。”那位一直缄默的游侠终于开口。“我们以赏金为生。”游侠也是一群类似法师那样的人物，连说话的口吻和方式都带着他们特立独行的个性。说这话时，他的目光依旧旁若无人地停留在面前那团跳跃不定的火苗上。我猜想，游侠们不喜欢别人用诸如正义、道德之类空洞词汇来规范他们的行为与生存方式。游侠说着，松散开捆扎着的长发，垂到炉火前烘烤。

“这趟差事的报酬相当丰厚，假如能够逮住肇事者，我们便可以好好过上一阵逍遥日子。”剑士解释。

“先生们，你们需要的鹿腿肉烤好了。”随着烤肉的香味，老板娘端着盛肉的大盘子款款而至。她把盘子搁在离剑士最近的那张桌子上，做了一个邀请的手势，“请品尝我们这儿的手艺。”

“可惜它不是由老板娘你亲自掌勺，我想我的整个后半生都将会为此感到遗憾。”剑士显然是那种随时能给自己找乐子的人。他从盘子里撕下一块烤肉朝我扔过来，我伸手接住他飞来的馈赠。烤肉表面还带着很高的温度，我泼了一点酒在上面降温。肉烤得香脆可口。

“知道嘛，我们俩快有3天没吃上热东西了。”剑士又找到机会来博取同情，“现在我们或许还缺少一些酒，当然最好是带点劲的。”他提醒老板娘。老板娘点头应允，转身去柜台那边取酒。

“我真爱这家旅馆。”剑士朝离开的老板娘背影大声嚷嚷了一句。接着他掏出匕首，从盘中切割出几团烤肉依次投掷给矮人战士、德鲁伊和法师，最后才轮到自己身旁的游侠。他没有对斋日素食的牧师采取这个举动。那位严肃的老法师起初被剑士的热情弄得有些不知所措，手里抓着烤肉一副欲言又止的模样，后来他终于轻挥了一下手臂慢慢品尝起来。

“我们都爱这家旅馆。”矮人战士像相声演员那样接过话茬，“老板娘会希望这场大雪能下上5天5夜，我们看来只能琢磨着怎么在那些木板缝里找老鼠了。”

屋子里又是一阵大笑。我离开柜台，找了张空桌子坐下。

“我身上也藏着一只老鼠，说不定你们会感兴趣。”牧师似乎受到了大家的感染，他等着我们稍微安静下来。“传说西方的埃西利尔地区最近发生了异常现象，许多教堂和庙宇在夜间遭到不明身份的种群洗劫，还有一些长老和先知莫明其妙地接连失踪。人们猜测，这很可能是由某个曾被长期封印的黑暗种族所为。这些日子我和埃科尔正商量着要不要赶往那个地区。”他不紧不慢地说。

“埃西利尔？是达西城所在的那个地区吗？”我问。直到今天，对我的整个旅行而言埃西利尔仍然是一个盲区，我对它的全部了解仅限于一些语焉不详的道听途说。惟一确定的是，建立汉萨克斯大陆现有秩序的先知帕特拉斯，就诞生在那一地区的首府达西城。直觉告诉我这将是一只不同寻常的老鼠。“是的，是埃西利尔。想必在坐的诸位都对该地有所耳闻吧？”牧师说。

“对我来说那不过是一个传说中的地方，一个代表着两百年前人类、矮人和精灵联军与暗兽魔族军队所进行的决战的地理名词。”剑士对牧师的话流露出些许兴趣。“除此之外我对它一无所知，事实上我从未遇见过曾经到过埃西利尔地区的人，从未！那里可能根本就没有人。”他干脆抱怨起来。

“问题就在这里，我和你的看法差不多。”牧师说，“这才是我们难以作出决定的原因。我们甚至弄不清通往埃西利尔的确切道路，只知道必须向西走，翻越麦纳加斯山脉后一直向西。”

“它不是一只老鼠。我正在赶往达西城。”那位沉默许久的法师再一次发话了，语气依旧平淡如常。“一位老朋友几天前用魔法水晶球向我传递了一些信息，你听到的那些事情确实发生了。过不了多久，那个地区还会有更严重的事件发生。我们一致认为，这种情况也许意味着黑暗势力正不断向该地区聚集，重新积蓄他们的力量。”

“所有这一切都是真的？噢，天啊！看来我们已经用不着再商量什么了。”牧师毫不掩饰自己的惊讶。“您那儿是否还有别的新消息？”

“暂时没有。整件事情到目前为止只是露出了一点端倪，一切都还没有定论。”法师回答说。他已经把手里的那块烤肉吃完了。他吃烤肉的样子就好像是在进行一种餐前仪式。

“您以前到过埃西利尔地区吗？”牧师问他。

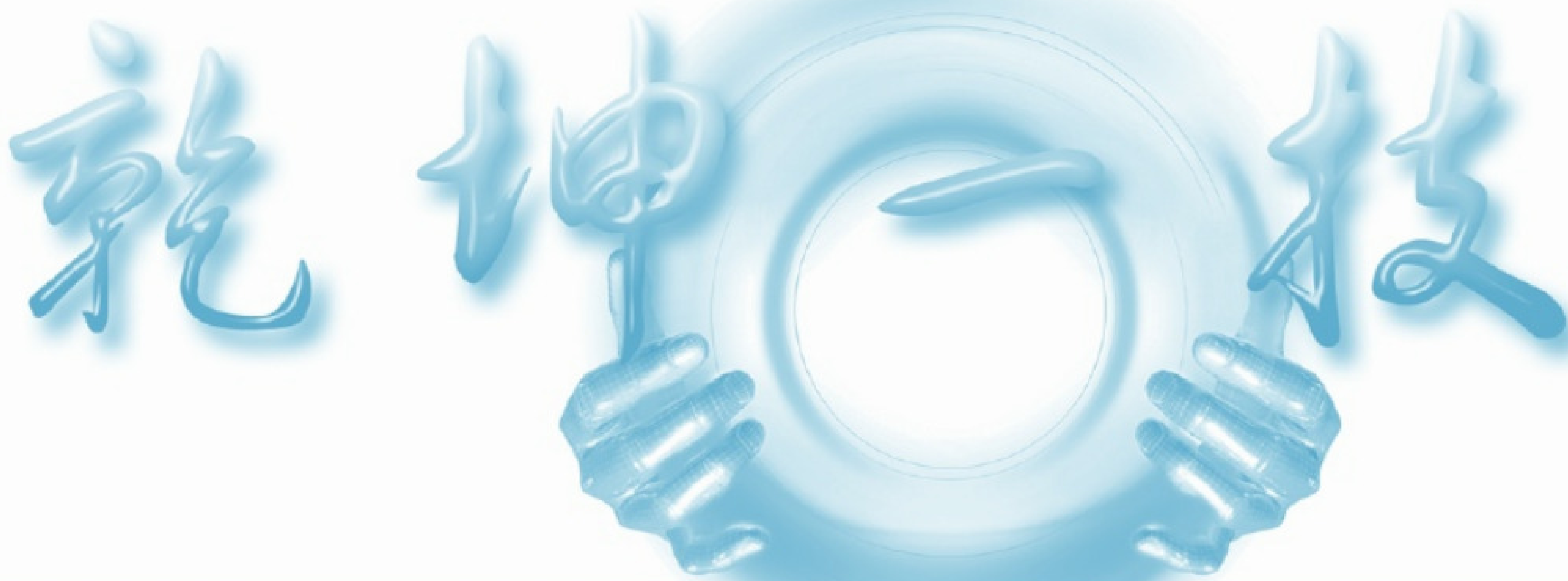
“很遗憾，我没去过埃西利尔。不过我的导师60年前曾经到过该地，并在那儿修炼成为法师。18年前他去世时给我留下了一些与埃西利尔有关的东西，还有一份旧地图。”法师说着便从怀里摸出一团黑皱的皮纸，小心地将它展开摊放在桌子上。牧师和德鲁伊都凑上前去观看，看上去那是一张相当古老的羊皮地图。“可他们采取这些行动的目的究竟是什么？”我继续把自己的疑问抛向法师。

“有一种可能就是在寻找某种物品或书籍，所以他们才袭击教堂并绑架学者。”

“只是为了一件器物，一定要这般兴师动众吗？那可要承担很多风险。”我说。

“要知道黑暗种族也跟我们一样看重精神力量，他们同样具有智慧和头脑。他们现在可能亟需获得一件器物或者类似的什么东西，并利用它来确立他们的神祇、他们的信仰。”老年法师的说法足以让人感到信服。“那件器物也许已经在世上失落了数百年，除了本身具有的魔力，它如今恐怕还成为某种权力的象征。通常情况下这种象征意义甚至会远远超过物品自身的价值，正因为如此他们才不惜铤而走险。而我认为自己有责任去阻止这一切的发生。”他进一步向我们解释。

大厅内的气氛突然间变得有些沉寂，人们好像都心事重重。壁炉里燃烧的干柴发出噼噼啪啪的声响。“不知道我们是否可以与您同行？”牧师打破沉默问，我们的目光瞬间集中在法师身上。（未完待续）



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《风色幻想3》《指环王——中土大战》

《极品飞车——地下狂飙2》增加NOS喷射值的专业技巧

■北京 傅礼阳

熟悉《地下狂飙》的朋友们都对NOS值不陌生吧，也就是在赛车引擎上加装Nitrous Express NOS后，利用一氧化二氢使车在各种挡位都增加一些额外的动力。

不同于《地下狂飙》1代，《地下狂飙2》里玩家可通过多种方式增加爱车的NOS值，在比赛中或在城市中都可通过一些途径增加NOS。在比赛中常见的方法有Burn out、Clear section、Drifting.draging、Best lap、Lead lap等。相信这些达成方法玩家已再熟悉不过，笔者就不多罗嗦了。不过，看过专业改装车竞技表演和《速度与激情》系列电影的玩家肯定不会满足于这些普通的驾驶技巧，其实那些在赛车表演或电影中谋杀大家眼球的必杀技大家在《地下狂飙2》中都可亲自使出！在下文中本人将为大家一一叙述这些猛招的达成方法。

原地360度旋转：这个动作大家在片头动画中已见过了，我们可在大街上完成它（本文所述的所有技巧在比赛或大街上均可完成，但有一些不适合在比赛中使用，而且我相信没有人愿意在赛事中把宝贵的时间让给对手吧）。在起步加油门时把方向向左打死（其实就是按住油门和左方向），成功后赛车会原地打转，当车身原地旋转360度后NOS值增加400！每种车的平横性和制动均有差异，不过相信大家会很快掌握它的。

Hydros：车子安装液压制动Hydaulics后（玩过《GTA3——罪恶都市》的玩家应该熟悉Voo Doo吧），起步时按住油门和Hydaulics bounce键，成功后车身会前后摇摆，同时电脑会给你加分（bounce+25）。看准发车时机松开Hydaulics bounce键继续踩油门，车身就会向前抬起冲出起跑线，非常酷！速度也比一般起步要快很多，电脑会视车身抬起幅度给你适当的分数。另外，在没有比赛时你也可先把车停住，然后配合4个方向按油门和Hydaulics bounce键，之后车身就会向各个方向弹起（假如你向左打的方向，左边车身就会向上弹），也是每次加25。

J-turn：在倒车行驶一段时间后将车头甩正继续行驶（就是把车头甩到倒车时行驶的方向）。方法是，倒车行驶一段时间后向左或右打方向同时松开刹车（倒车键）按下油门键，成功后屏幕加分处出现J-turn标志，NOS加500！

Reverse：说白了，就是倒着开车。挂入倒挡后持续行驶，电脑视行驶距离给分，注意不要碰到建筑物或别的车辆，否则之前分数不算。

Spray show：在加装Nitrous purge后，起步前轻点一下NOS喷射键，之后爱车会向各个方向喷出NOS气体（视你装的Nitrous purge类型而定），之后NOS增加100。

以上就是一些不太容易发现的专业技巧，游戏中应该还有，让我门用专业车手的精神去继续探索吧！

CS AWP使用小技巧

■安徽 邢诚

给大家介绍一个CS小技巧。很多朋友喜欢用AWP，因为它伴随着那一声巨响的一枪毙命实在是够Cool，但那只是对手在远处时，若对手已经近在眼前了，怎么办？掏手枪？掏枪也要时间，而且你又不能保证手枪的准星能在第一时间内瞄准对手。拔刀子？对手见你拔出匕首，一定会后退几步，在你未近他身之前将你干掉。我们要做的就是既不拔枪也不拔刀，依然用AWP。相信大家都知道拼刺刀，你就当你的AWP上面有一把刺刀，举着他往对方身上冲，距离够近时点击左键……用AWP当刺刀，虽然很冒险，但成功的几率却很大，很值得一试。

TFT人族vs暗夜精灵战术一则

■广西 李根

当人类的对手是暗夜精灵时，相信都被暗夜精灵前期的骚扰烦得够呛吧。其实人类在前期也可骚扰，而且这种骚扰（其实应该是快攻）对暗夜来说是致命的！只要是在1VS1的地图上，或是2VS2对手都是暗夜时，都可尝试采用这种战术。

人类一开始的5个农民，2个采金，1个造伐木场，另外2个就变成民兵冲吧。一开始就冲是因为1VS1地图时你知道暗夜基地在哪里。家里同时训练农民，让3个农民采金，其他伐木。两个民兵冲到暗夜基地时，对方的祭坛应该是差一点就完工了。马上在这里建两座哨塔，然后一座变圣塔，一座变剑塔（伐木场应该造好了）。你的农民继续造塔，造好就变。人类一共能出12个农民，所以有多余农民立刻派往暗夜基地。有经验的暗夜这时一般会在哨塔旁边建战争古树，所以你的哨塔要建在比较狭窄的地方，像Two Rivers这张图就造在金矿后面，古树就打不到了。如果对方非要把古树建在靠近你的塔的地方，就在那里造座房子，古树要花很长时间才能把房子打掉。

暗夜英雄出来时，你应该有一座圣塔、一座剑塔和两座正在变形的剑塔。控制你的圣塔攻击暗夜的英雄。如果对方攻击建筑就派1个农民修理，其他农民继续造塔。要是对方攻击你的农民，就让农民绕着塔跑。农民被杀了也不要紧，赶紧让1个采木的农民变成民兵过来，同时家里再造1个采木就行了。这时你要做的就是拖延时间。等你的剑塔相继完工，对方的英雄很快就会被打成红血。弓箭手基本上是送死。由于你的圣塔吸干了对方的魔法，英雄去喝水的话就加不上多少血。这时剑塔的攻击顺序是英雄、弓箭手、正在施工的建筑、修理的小精灵、逼近的古树、其他建筑。此时你要做的就是不断地造塔，直到对方退出。注意以下几点：

1.家里只造伐木场，不要造祭坛出英雄什么的，不然你的资源就不够了。

2.最好让3个农民采金，5个农民伐木，其他4个派往前线。

3.哨塔的选址一定要恰到好处，要能攻击到暗夜的主要建筑，同时周围空间要比较小，不能让暗夜直接把古树造在旁边。不要忘记在剑塔旁边建个房子的地基，要是NE在旁边造大树就把房子造好挡住路口，否则就取消。

4.有钱时别忘了升一级石工术。

5.如果暗夜的英雄跑到你的基地来骚扰就比较麻烦，用民兵来对付。

6.要是2VS2，你要催促盟友尽快出英雄过来支援，不过，如果你有了4座塔+3农民也能挡得住2英雄的攻击。

笔者在浩方上实施这种战术的成功率非常高（绝没有夸大）。NE几乎全部是出恶魔猎手和我对抗，顶多杀死我个农民就要挂掉。笔者个人认为，对方要使用丛林守护者+树人还是有一拼，只要你操作得当，NE出其他英雄就很难取胜。这种战术对微操要求不是很高，向与暗夜对抗的人族玩家推荐！



《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛

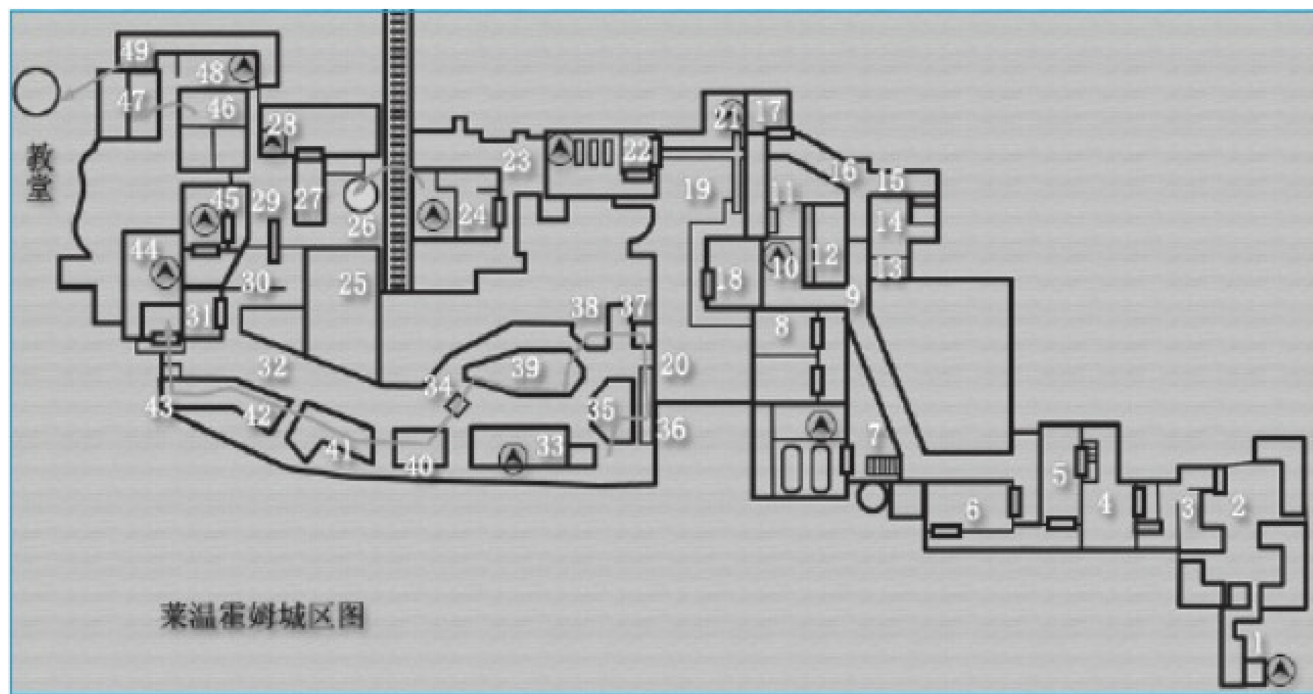


《半条命2》一关两处通关捷径

甘肃 周爱强

“我们不去莱温霍姆……”是《半条命2》里场景比较复杂，空间层次较多的一关。这一关里有些地方利用疾冲（Shift）或者利用重力枪与可移动物品的互动可走一些非常规的路线快速通关。以下试举两例，和各位玩家探讨（编者注：下文中的数字编号参考《大众软件》2005年第01期《半条命2》攻略中143页的关卡平面图）。

1.由房间（18）迅速抵达房间（22）。从房间（18）爬出窗户来到外阳台，干掉僵尸后会看到右侧白色的斜屋顶和狭窄的屋檐。常规路线是从这里下到街道（19），然后从街角的铁梯重新爬上来。其实这里可这样过：靠在阳台栏杆上，稍微倾斜一点面对屋檐，按住Shift前冲跳到屋檐上，再迅速跳过中间没有屋檐的部分，跳上尽头的铁梁。这样走根本无需下到街上杀僵尸，只要操作熟练成功率很高。



2.快速通过墓地。跟着神父走，经过那个搭着木板的铁丝网时，记得拿一个齿轮，把它垫在脚下，用重力枪蓄满力轰击齿轮，借助它的弹力跳跃可将主角弹到木板旁边的岩壁高处，进而跳到更高一点的草地上。再用一次齿轮跳翻过铁栅栏，可直接沿着草地进入矿坑，略过大部分墓地的战斗。

本期重点推荐《指环王——中土大战》补丁和“天创”游侠论坛精华原创剧本合辑。这段时间鲜见单机大作，整理本期补丁时忽然发觉自己好像很久没双击过单机游戏的图标了。

■游侠补丁网 水寒

《指环王——中土大战》补丁（The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/triplecdkeyfixer.zip
使用方法：将压缩包内的文件解压到游戏安装目录，启动补丁主程序生成的LOTRBFMe.dat文件即可。
补丁效果：完美解除自爆问题。感谢游侠论坛版主Naruto提供，感谢论坛众多网友测试。

《信长之野望——天下创世》（中文版）游侠论坛精华原创剧本6合1

原创剧本合辑，包括Liujj312的《道军记》、Wutherings的《万历抗日援朝之战》、13th-real的《伊达政宗篇》和《真田幸村篇》、Newtypeyyt的《战国风云》、Fy820815的《真田昌幸篇》。战役介绍中的★标示出该战的难度，★数越多则难度越大。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/nb11new61.zip
使用方法：参见压缩包内各剧本目录下的详细剧情设定和使用说明文件。
补丁效果：6个战役均为参与游侠天创版战役编辑活动的得奖经典战役，强烈推荐。

《无冬之夜》及其所有资料片《黑域部落》和《古堡阴影》通用v1.65升级档及补丁（Neverwinter Nights ALL）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/pwz-nw5b.zip
官方v1.65升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=nwn
使用方法：先执行官方升级档将游戏升级为v1.65版，再将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.65版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《战锤40000——战争黎明》v1.20升级档及补丁（Warhammer 40k Dawn of War）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/vng-dw12.zip
官方v1.20升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_7851.shtml
使用方法：先执行官方升级档将游戏升级为v1.20版，再将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.20版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《超世纪战警》5项属性修改器（The Chronicles of Riddick）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/mini-tcort.zip
使用方法：先执行Mint-tcort_cpu.exe判断系统，根据判断结果选择Mint-tcort_r.exe或Mint-tcort_sse.exe用来修改。先执行修改器，再启动游戏。游戏中按修改器面板标注的热键实现相应功能。
补丁效果：包括无限生命、无限弹药等5个修改项目。

《破坏性赛车》v1.1升级档及补丁（Flat Out）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/fo11cd.zip
官方v1.1升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=flatout
使用方法：先执行官方升级档将游戏升级为v1.1版，再将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录.
补丁效果：顺利完成游戏v1.1版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《席德梅尔的海盗》属性修改器集锦共5款（Sid Meiers Pirates）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Piratestrn5.zip
使用方法：先执行修改器，再启动游戏。游戏中按各修改器面板标注的热键实现相应功能。
补丁效果：5款修改器包括无限食物、货物、金钱、大炮在内等几十种修改项目。

《指环王——中土大战》游戏秘技
The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth

1.开始任务时按Esc暂停游戏

2.按住LeftCtrl＋LeftShift＋LeftAlt

3.再按小键盘的数字键

恢复生命：7755
完美模式：5964
具有破坏性：6869
获得所有升级：8967
无限弹药：7795
无敌：7578
目标指示模式：9587

《指环王——中土大战》修改之邪恶阵营篇
The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth

1级：

1.腐败大地（SpecialPower SpellBookTaint）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_TAINT
RadiusCursorRadius=175；Match the radius in FXList TaintFX
RequiredScience=SCIENCE_Taint
ReloadTime=240 000；in milliseconds
InitiateAtLocationSound=SpellTaint
ViewObjectDuration=5000
ViewObjectRange=175
End

2.邪眼（SpecialPower SpellBookEyeofSauron）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_EYE_OF_SAURON
ReloadTime=180 000；in milliseconds
PublicTimer=No
RadiusCursorRadius=75.0
RequiredScience=SCIENCE_EyeofSauron
InitiateAtLocationSound=EyeOfSauronCreated
End

3.战歌（SpecialPower SpellBookWarChant）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_WAR_CHANT
ReloadTime=120000；in milliseconds
PublicTimer=No
InitiateSound=RohirrimSpeechCheer
RadiusCursorRadius=75.0
RequiredScience=SCIENCE_WarChant
InitiateAtLocationSound=SpellWarChant
End

4.勃兰特瑞（SpecialPower SpellBookPalantirVision）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_PALANTIR_VISION
ReloadTime=150 000；in milliseconds
PublicTimer=No
RadiusCursorRadius=300.0
RequiredScience=SCIENCE_PalantirVision
InitiateAtLocationSound=SpellPalantirVision
End

2级：

1.工业（SpecialPower SpellBookIndustry）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_INDUSTRY
ReloadTime=240 000；in milliseconds
PublicTimer=No
RadiusCursorRadius=200.0
RequiredScience=SCIENCE_Industry
InitiateAtLocationSound=SpellIndustry
End

2.掠食（SpecialPower SpellBookScavenger）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_CALL_THE_HORDE
RequiredScience=SCIENCE_Scavenger
ReloadTime=0；in milliseconds
End

3.破坏（SpecialPower SpellBookDevastation）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_DEVASTATION
ReloadTime=240 000；in milliseconds
PublicTimer=No
RadiusCursorRadius=150；75.0
RequiredScience=SCIENCE_Devastation
InitiateAtLocationSound=SpellDevastation
ViewObjectDuration=7500
ViewObjectRange=150
End

3级：

1.黑暗（SpecialPower SpellBookDarkness）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_DARKNESS
RequiredScience=SCIENCE_Darkness
ReloadTime=600 000；in milliseconds
InitiateAtLocationSound=SpellDarkness
End

2.呼叫部队（SpecialPower SpellBookCalltheHorde）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_CALL_THE_HORDE
RequiredScience=SCIENCE_CalltheHorde
ReloadTime=300 000；in milliseconds
InitiateSound=SpellCallTheHordeStereo
End

3.冻雨（SpecialPower SpellBookFreezingRain）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_FREEZING_RAIN
RequiredScience=SCIENCE_FreezingRain
ReloadTime=180 000；in milliseconds
InitiateSound=ThunderStrikesStereo
End

4.填满熔炉燃料（SpecialPower SpellBookFueltheFires）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_FUEL_THE_FIRES
ReloadTime=0
PublicTimer=No
RequiredScience=SCIENCE_FueltheFires
InitiateSound=SpellFuelTheFires
End

4级：

召唤炎魔（SpecialPower SpellBookBalrogAlly）
Enum=SPECIAL_SPELL_BOOK_BALROG_ALLY
ReloadTime=360 000；in milliseconds
PublicTimer=No
RadiusCursorRadius=75.0；Match the radius in FXList SummonBalrogStart
RequiredScience=SCIENCE_BalrogAlly
ViewObjectDuration=5000
ViewObjectRange=100
End

联合讨论 中国玩家的素质是否有待提高?

参与讨论，请到新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）。期待您的意见。

一位朋友描述了他在《魔兽世界》北美服务器上的遭遇。初出茅庐的他在野外砍怪，一位牧师始终跟在他身边，为他加血并对他可能遇到的危险进行必要的警示。在国内网络游戏中受够了PK之苦的这位朋友感到受宠若惊，问对方为什么要这么做。对方的回答是：我是个牧师，我的级别比你高，这是我的责任。等你的等级过了10级，我就不帮你了。相比之下，国内网络游戏里的环境又是如何的呢？外挂、人妖、代练、PK、虚拟财产，众多网络游戏伴随着新生的话题出现在人们面前。这个世界是虚拟的，但真实的玩家通过手中的鼠标、异常的游戏行为一次次改写了虚拟网络游戏世界的规则。在韩国、我国台湾省，中国大陆地区玩家一次次被集体封杀IP的事件又说明了什么？中国玩家的素质是否过低？如果答案肯定的话，那么又该如何提高？

网友发言

新浪网友 61.236.67.*

说一下我在EQ里的经历。我的职业是高等灵精的一个牧师，前十多级时特别困难，被一个碎骨兽人撵得到处跑。一个40+的牧师看到了。他不仅帮我杀了那个兽人，还做我的后盾为我加血，一直带我升到了12级。以后当我到40+的时候我会经常去碎兽人营地帮助那些10级左右的新人！

新浪网友 龙暗影

我认为造成这种状态最主要的原因是外挂。外挂导致网游在中国道义上的失败。还有PK，没有PK的游戏不会是一个完整的游戏，但问题是PK一定要“合法”！

新浪网友 youjun001

我觉得能提供网游玩家方便的，不会破坏游戏内容和公平性的外挂可以用，而且应该由游戏制作和运营商官方酌情提供给玩家免费使用。同时对非官方的恶性外挂坚决杜绝和打击。

不必把PK这件事看得那么没有道德，不过是在游戏。对于那种可称之武侠江湖的挥刀论剑的网游，去玩就要去面对。游戏中真正的开心和快乐来源于和玩家间的交流互动，还有玩家在其中融入自己理想的行为。

玩家素质的好坏由游戏制作质量、可玩性等决定的观点是站不住脚的。一个素质好的玩家和一个素质差的玩家，无论在哪种游戏里，他们的心态认识和行为都是不一样的！

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM　sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn

新浪网友 hszxbruce

这是一种在生活中受到的压抑统统在游戏中释放的表现。因为大家都认为游戏是一个虚拟的世界，与现实世界毫无关系，可以在游戏中为所欲为。而且也与我们目前所处的环境有关，电视、电影中不少是暴力、血腥的场面，给玩家造成一定的影响。要改变这个现状，首先要改变我们所处的环境。

新浪网友 cplisgod

外国玩家的素质普遍高于中国大陆玩家，或许是有些人太功利了吧，主要是这方面的认识不够。外国人对奇幻文化的理解比较深刻，在一个基于《龙与地下城》的奇幻世界，合作互助、平等交易永远是合作的主题。

新浪网友 hockpank

那些国内的玩家是谁呢？是你，是我，是我们就是别人口中的国内玩家。我始终认为一个会在游戏里面主动帮助别人的人，他在现实中也会主动帮助别人。同样，一个在游戏中有良好的礼貌，遵循各种好的习惯的人，他在现实中多半也是如此。我希望我们工会的人在游戏中都能具有良好的礼貌和习惯。当我们跟工会以外的朋友说起“我们工会的人，这种情况下都会XXXX”的时候，那些朋友很可能会加入我们工会，或者劝说自己工会的人也去这样做。当我们跟玩别的游戏的朋友说这样的话的时候，那些朋友就很可能来玩WOW，或者试着在他们所玩的游戏里面也这么做。当国内的游戏玩家都开始这样的尝试，我们对于国内玩家的评价就一定不是今天这个样子。如果我们把这种行为推广到现实中，历史对我们这一代人的评价就可能改观。

新浪网友 little_yama

第一是游戏理念不同。西方游戏基于AD&D规则，讲究的是小队战术配合。中国游戏基于武侠文化，因而中国玩家玩游戏要当“老大”，西方游戏玩家玩游戏要当“英雄”。

第二是韩国一些网游的影响。受这些游戏价值观影响，我们的玩家对某些事物的认识也发生了偏差，比如抢怪、抢东西、骂人等。其实不仅仅是我们的玩家，WOW北美服就有美国人发帖让“只会PK的韩国人走开”，可见韩国人也深受自己游戏行为的伤害。

再次就是大众的经济实力。网游是一种低消费的娱乐，由于网游过热出现虚拟与现实挂钩的情况，一旦涉及到利益，马上相伴随的就是丑恶：圈地、抢东西、诈骗、职业倒卖虚拟物品……

聊天室编号： 2005030156　**聊天室主题：** 随便聊聊　**聊天室OP：** 西四环检测员

TOP TEN投票的理由

QQ那么占资源的软件，真的跟蒙牛牛奶一样普及率那么高呀……好神奇。（61.49.219.）

网际快车引领我们在广袤的网路上飞跃驰骋。（220.170.224.）

我一直用Bitcomet，效果不错，支持一下。推荐BT爱好者也用它，尤其是内网用户。(221.237.205.)

曾经看到过一个很好的软件，想把它从学校机房带走，我复制了一个快捷方式。等到真正学会了电脑的使用才了解到，我要有一个安装程序才行！(IP：61.240.114.)

影音风暴：装了它，就不会出现媒体文件不能播放的问题了；Mplayer：Linux用户的必备件；Maxthon：优秀的以IE为内核的浏览器。（61.49.205.）

Winamp，简约而简单。（黑龙江 magic）

金山毒霸的闪电杀毒功能用起来非常方便，节省了很多时间。（浙江 单秀勋）

Winamp真的不会出新版本了吗？它占用的内存少，长得也俊，本事又大，真不想让它离去。俺投它999票！（山东 张晓慧）

天堂II综合症

■翟炜

近来某同学玩“天堂”入迷，以致出现如下反应症状：

1.英语课上做语态练习时总是先挑主动的做。

2.化学课上老师提问合成氨需要的物品是什么时，会毫不犹豫地答出：400钢铁矿+80软皮+80绞线。

3.总是追着生物老师问人类和精灵的区别，老师无语。

4.上体育课打篮球时总是打一会儿就坐下歇歇，据说是为了恢复HP。

5.下课时在操场上看见掉落的树枝总会捡起来，结果被校长看到表扬。他却说1个树枝能卖100多呢，这时校长开始怀疑他的智商了。

6.放学回家看见路边的狗，总是回头看看有没有在追自己，直到确认没追才松了一口气。事后才醒悟：它是被动的！

OP： 嗯，我现在看到两个一样的东西就想用鼠标去点消它，都是“连连看”惹的……

网友 saml64

打魔兽，我觉得上浩方2V2是好主意，有歌为证：

过火

对手比我强大了太多
而且我原本就是菜一个
你始终有千万种理由
可一点都不懂我的感受
我在痛你却在纵容
以为你有天会出动
我在求救 而你却无动于衷
直到最后的防线崩溃 还没见你的部队来解围
我多想再重新分队 多想问你究竟跟谁
这盟友不知向谁
你闭着眼不派部队
黑了你的心 你当然不会来解围
这就应该怪你 犯了错
是你给他自由过了火
让他灭了我 你会觉得孤独寂寞
怎么忍心看我受压迫
是你给他自由过了火
如果你想输 别拉我垫背

OP： 战场之上，尔虞我诈家常事。呵呵，有信任的朋友当然最好了。

代代相传《大富翁》

■山西 飘羽

至今我仍记得，小时侯与好友躲在家里一起玩大宇经典作品《大富翁4》时的快乐情景：“哈哈！背上定时炸弹了吧？”“哼，你用路障拦我，让我缴路费，我就用工程车拆了你这栋房子。”“来，我把你从监狱里保出来，我们一块去把害你进来的钱夫人整穷。”几个少年用鼠标操控着游戏里那一个个Q版造型的人物摇色子，买股票用各种道具或卡片整人，玩得不亦乐乎。

清楚记得2001年暑假买到《大富翁5》时脸上的灿烂阳光，更清楚记得这个游戏只在我硬盘上生存了3天就被我一怒之下删去时的情景。这真的是第5代的《大富翁》吗？我甚至有点怀疑这是否是大宇的产品。接着是《大富翁6》，将4代的回合制和5代的即时制两种模式结合在一起。游戏画面虽然华丽了许多，人物与背景的3D贴图也不错，但总是给人带来照搬前几代游戏的感觉，丧失了新游戏应给玩家带来的创新之感。

6代也被我从电脑硬盘中“礼送出境”。自此以后，电脑中一直只装着《大富翁4》。

2004年，《大富翁7》出世了。冒着再度失望的心态试玩后，激动的心情无法用言语去形容。游戏中2D与3D的完美结合，超越任何一款前作的系统设置等使我又一次看到了经典再一次放出的光芒，里程碑又一次耸立在前方！

“4、5、6、7”结束了，“8”的出生可能还需要一段时间。我们喜欢的游戏永远不会终结。

在2004年我玩游戏的记忆当中，不知有多少像玩《大富翁5》时那种受骗的感觉。记忆中每次清理游戏完后，悲哀、伤心、无奈与痛苦的感觉久久不能散去，无限惆怅。难道单机Game的未来会是这样？还是会更糟？单机Game的未来能否像《大富翁7》一样力挽狂澜、再筑辉煌？我们只能祈祷了。

OP： 关于续作，游戏走的是好莱坞电影模式，估计“仙剑”与“大富翁”都会出个7或8代才算了局吧……

林晓：2005年的时尚是不是复古，偶不晓得，偶只知道编辑部近来的崇古同学是越发的多了。在一个争分夺秒奋勇直追最新IT信息的地方，怀旧才越发地显出价值来……

隋唐英雄与排行榜

■晶合实验室 许愿池的硬币

拿到这一期榜单，小编左看右瞧，百思不得其解：为什么又是20款软件呢？为什么不是19款或者是21款呢？（旁边的ACJ在打电话，“喂，精神病院吗？我们这里有个神经病……”）

历史总是有惊人的相似之处，但又不是完全相同。什么？我不是说这期榜单和02期又相同了。难得的是，本期排行只有3款软件保持着位置不变，其他的或升或降都有变化，所谓世事无常也。而历史的相似性在于，榜单的排行让小编联想到了自己最早听说的排行榜——隋唐英雄传的好汉排名。这个排名当然是很小的时候就知道并且到现在还记忆犹新的，流传千年的名字现在听起来仍然让人敬畏和赞赏。

任何排名最让人关注的自然都是第一名。隋唐第一好汉李元霸的霸主地位似乎是不可动摇的，轻轻松松搞定了第二好汉宇文成都，为大唐的建立也算立下了汗马功劳。事实上李元霸是被自己抛出的大锤砸中才被自己打败的，正如榜单中的Windows优化大师，坐在谁都想坐上的第一位置还能巍然不动，相信如果不被自己打败的话，应该还能继续称霸。据小编多年使用优化大师的经验，这款软件的创意和更新真是源源不断，目前还看不到有退步的迹象。想到隋唐其他十七位好汉，纵然也算英雄了得，但有李元霸在总是抬不起头来，不禁同情起来。不过历史的不完全相同表现在，榜单中网际快车的票数扶摇直上，竟有夺取第一之势，只比Windows优化大师少了24票。记得02期ACJ还在对网际快车成为第三名表示不满，现在的情况不知他会作何感想。

隋唐好汉中小编认为最难得的是居然有两个姓伍的（第五的伍云召和第六的伍天锡），排名还不低，一时间能出两位高手说明伍家还是比较“牛”的。历史上这种情况每个时期都时有发生，但每次人数也不多，也就那么一两个，例如马超和马岱。而一看榜单：哇塞，以“金山”打头的居然有5款，而且“毒霸”和“游侠”还分别排在了第3和第4位。不管怎么说，金山公司知道这消息也该觉得高兴的。其实小编也一阵窃喜：本人一直使用金山毒霸，看来这选择还是颇有道理的。

英雄除了和美人联系在一起外，也常常和神兵利器相提并论，提到方天画戟，谁都知道是吕布大人出来了。奇怪的是隋唐好汉偏爱的武器是大锤和镗（叉的加强版，很沉），李元霸的金锤重达300斤，相传历史上也就两个人使得动，其他人估计就是摆在面前也是提不起来打架的。十八般武器选什么不好，为什么偏偏使这两种笨重的呢？但李元霸提得起来，有了这种重武器后武力自然无出其右。细看榜单的软件，表面上没有多大关联，但实际上以维护类和娱乐类居多，毕竟寓教于乐是电脑的主要应用之一。但要能够享受电脑提供的性能，各类维护软件是必不可少的。这里不得不说说“超级兔子”了。其实小编最早使用的维护软件就是这只“兔子”，而该软件的功能确实也如兔子一般可爱。只可惜小编是个技术狂热者，后来看到“Windows优化大师”，感觉这更符合自己的心理特征，于是抛弃了可怜的“兔子”，拜师学艺去了。

虽说隋唐十八好汉都是英雄豪杰，但小编最欣赏的人物却不在排名之中。并不是小编的判断力有问题，这个人物完全有资格在排名中随便找个位置坐下，那就是第七好汉罗成之父罗义。有野史称，他曾经率领17个部下号称“燕云十八骑”，追击突厥十万大军八百里，斩首八千；更难得的是未伤一人一马，如此英雄如何不让人敬佩。小编自到编辑部以来，已用EmEditor处理了许多稿件，比记事本甚至Word方便许多，却没看到其榜上有名，不能不为EmEditor感到些许遗憾。好在EmEditor并不计较排名，仍然全力帮助处理稿件，在此提出表扬。

精神病院的医生来了，小编先走了。

编辑推荐软件 推荐编辑 星尘

Theworld：推荐过一次了，在后院看到浏览器的帖子，觉得有必要再提一次。

Windowblinds：从此我的Windows与众不同。

木马克星：常备，不时用一下，安全第一。

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.3Build1009	1	812	○	鲁锦
网际快车	1.65	2	788	↑	JetCar软件工作室
金山毒霸	6	3	699	↓	金山公司
金山游侠	v	4	657	↑	金山公司
WinRAR	3.41	5	592	↓	Eugene Roshal
超级兔子魔法设置	6.35	6	551	↑	蔡旋
Windows Media Player	10.0	7	484	↓	Microsoft
Real Player	10.5	8	476	↑	RealNetworks
瑞星杀毒软件	2004	9	470	○	北京瑞星公司
3721中文网址	2.81	10	365	↑	国风因特软件有限公司
紫光拼音输入法	3.0.0.3045	11	353	↓	清华紫光软件股份有限公司
金山快译	2005	12	298	○	金山公司
虚拟光驱	7.11	13	272	↑	东石软件公司
金山影霸	2003	14	230	↑	金山公司
金山词霸	2005	15	197	↓	金山公司
Alcohol120%	1.9.2Build 1705	16	195	↑	Alcohol Soft Development Team
天网防火墙	2.71	17	180	↑	众达天网技术有限公司
Maxthon	1.1.067	18	166	↓	Blood Chen
PP点点通	2004	19	132	↓	北京正乐佳科技有限公司
MSN Messenger	6.2	20	129	↑	Microsof

本榜所列软件版本号截止于2005年1月15日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票短消息格式TPR软件代码（代码见读者咨询卡背面），咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（网际快车）1.65简体中文版	1 674 989
2	RealONE Player2.0Build 6.0.11.872简体中文版	1 319 550
3	WinRAR3.42简体中文版	1 019 594
4	腾讯QQ2004 II 正式版	670 441
5	豪杰超级解霸3000英雄版	500 639
6	影音传送带（Net Transport）1.93.275	395 558
7	E话通视频通迅软件（EPH）3.69	329 175
8	木马克星iparmor5.46 Build0107简体版	264 430
9	天网防火墙个人版2.72 Build 1229	221 987
10	极品五笔6.0Alpha	210 887

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN